DEBÜTÁL A VANQUISH – ÚJABB ŐRÜLT AKCIÓJÁTÉK A BAYONETTA KÉSZÍTŐITŐ

576 KByte

AZ 576 ÜZLETEKBEN 25 %-KAL OLCSÓBB!

ÓRIÁSI AJÁNDÉKOK! OLVASS ÉS NYERJ!

20.000 FT-OS NYEREMÉNYJÁTÉK

MEGÚJULT ELŐFIZETŐI AKC AJÁNDÉK TELJES JÁTÉKKA

2010. április 799,-

A VIDEOJÁTÉK-MAGAZIN PC PS3 X360 WII PS2 DS PSP // 2010. ÁPRILIS // WWW.



/○ ELŐZETES PC//PS3//X360

SPLIT/SECOND

A BURNOUT BABÉRJAIRA TÖR A DISNEY, EBBEN AZ ESZEVESZETT, ROBBANÁSOKKAL TELI VERSENYFUTÁSBAN!

/○ ELŐZETES PC//PS3//X360

GHOST RECON FUTURE SOLDIER

A JÖVŐ HARCOSA MÁR MAJDNEM KIBORG, ÉS SCI-FIBŐL LOPOTT ESZKÖZÖKKEL HARCOL. ÉS NÉHA ROBOT IS...

/○ TESZT PC//XBOX360

SPLINTER CELL CONVICTION

SAM FISHER MINDEN EDDIGINÉL DÜHÖSEBBEN TÉR VISSZA – AZ ÜGYNÖKBŐL VÉRSZOMJAS RAGADOZÓ LETT!

TESZTEK

FRAGILE // LIPS // DRAGON AGE AWAKENING // JUST CAUSE 2 // METRO 2033 // ACHTUNG PANZER //MOTOGP 09/10 // SUPER MONKEY BALL STEP AND ROLL // PRISON BREAK // WAY OF THE SAMURAI 3 // WH40K: CHAOS RISING // POKÉMON HEARTGOLD // INFINITE SPACE // PICROSS 3D // DEAD OR ALIVE PARADISE



VANQUISH



ALPHA PROTOCOL



NIER



SETTLER


BATTLEFIELD BAD COMPANY 2
MASS EFFECT 2
Final Fantasy XIII
WWW.576KBYTE.HU. ITT VAGYUNK.

Impresszum

576 KByte
A videojáték-magazin
576kbyte@576.hu
www.576.hu

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Bényi László
(grath@576.hu)
Társszerkesztő: Takács Gábor
(wilson@576.hu)

Layout és tördelés: Szalontai Attila
(sz.attila@576.hu)
Web- és borítódesign: Szűcs Richárd

Laptulajdonos
Balogh Zsolt

Marketingigazgató
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)

Hirdetésfelvétel
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)
06 70 977 92 35

Kiadó
Kinizsi Invest Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf 24. (Árpád Üzletház).
Telefon: 06 1 369 26 86.

Nyomda
Offset és Játékkártya Nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stöcker igazgató)

Terjesztés
Hírker Rt, NH Rt.

Előfizetés
Comgame „576" Kft és alternatív terjesztők.
Előfizetés levélcíme: 1329 Bp. Pf. 24.
www.576.hu/elofizetes

ISSN: 2060-3126



SZIASZTOK!

Viharok közti csend – tudom, ez nem feltétlenül az a kifejezés, amit sokan használnak, mégis ezt érezzük. Igaz, a március sem telt el izgalmak és remek játékok nélkül: elég talán, ha az új Splinter Cellt említjük, amely érdekes műveletet hajtott végre: úgy sikerült megújulnia, hogy korábbi erősségeiből mit sem veszített. Aztán ott van a Just Cause 2 – ugyan az első percekben nem sokat nyújt a játék, egy óra elteltével egy eszelős és teljesen szabad akcióorgiává válik. Mindez azonban nem jelenti azt, hogy a karácsonyi szezon játékáradatát átvevő tavasz nem kapcsol eggyel magasabb fokozatba – megannyi remek játékról fogunk következő számunkban beszámolni.

Ebben a hónapban is alaposan megnöveltük a karbon-lábnyomunkat: Londonban részt vettünk egy rakat ősbemutatón és premieren, a Red Dead Redemption-tesztre készülve szinte már beköltöztünk a Rockstar angol irodájába, és megjártuk Varsót is. Itt a CD Projekt tavaszi konferenciáján vettünk részt, megnézve és kipróbálva a disztibútor teljes kínálatát az Alpha Protocoltól a Split Secondig.

Ráadásul az utazásoknak ezzel még messze nincs vége, hisz minden kiadó még az E3 előtt akar egy nagyot robbantani. Igaz, a millió titoktartási egyezmény miatt e cikkek e számunkba még nem fértek be ezek a játékok, de egy igen régi, kedves ismerős visszatértére bátran számíthattok…

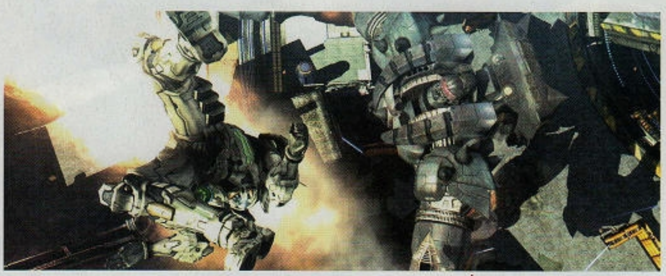
Jó játékot!
Grath

576 KBYTE 18.SZÁM 2010. ÁPRILIS

tartalom













576 TESZTEK

csevegő

odamondja kritika világos szemtelen vélemény őszinte szókimondó merész beszól



Durvább addikció, mint a World of Warcraft – igen, a Facebook és a kertészkedés mindenkit elkap…

Helló!
Mindig is józan embernek gondoltam magam, nem járok lóversenyre, nem cigizek, nem iszom (annyit), még a WoW-ot is kipróbáltam egy haver gépén anélkül, hogy rászoktam volna. Most azonban a FarmVille elhatalmasodott rajtam. Tudom, hogy nincs értelme, de minden nap muszáj azt a tetves kertet gondoznom vagy két órán keresztül. Emiatt kevesebbet játszom a PS3-mammal, kevesebb sorozatot nézek és (horror!) kevesebbet járok inni. Segítsetek!
Yana

Hát igen, nem józan ember vagy, csak eddig nem találtad meg a neked való drogot… Ráadásul ravaszul van megoldva a dolog, mert FaceBookról nem törölheted magad olyan egyszerűen, tehát a kísértés mindig ott lesz (ha mégis e radikális lépést választanád, a főmenü Help pontjánál keress rá a delete szóra, és kövesd az utasításokat). Terápiás lépésként ajánlhatjuk bármelyik Harvest Moont, valamelyik online stratégiát (mi épp a Lord of Ultimára szoktunk rá), vagy egy hosszú utat Kenyába. A „barátnő", esetleg „feleség" intézményét nem ajánljuk, mert jó eséllyel ő is addikt lesz…

Helló!
Nincs esetleg valami sorozat, ami a játékokról, játékosokról szól? Kicsit unom az orvosos meg nyomozós szériákat…
Rider

Talán nem pont erre gondoltál, de a Sonynak éppen fut egy reality sorozata The Tester címmel (thetester.com), azt esetleg kipróbálhatod – még Home-ban is nézhető. Normális sitcom nem nagyon van játékosokról, de a Big Bang Theory (szigorúan tilos magyarul nézni!) sok epizódjában játszanak. Igaz, idegesítő, hogy csak vadul nyomkodják a gombokat, de Sheldon szövege mindenért kárpótol…

Sziasztok!
Mivel nincs HD-tévém és egyelőre nem is tervezek, születésnapomra egy Wii-vel leptem meg magam. Beszereztem a legfontosabb játékokat, tűkön ülve várom a Galaxy 2-t, és addig is szeretnék elmélyülni a Wii letölthető játékai között. Már regisztráltam, vettem pontkártyákat, és letöltöttem a világ legjobb játékát, a Super Mario 64-et. Mivel azonban sok száz játék található az online archívumban, ráadásul valamiért két szekcióban, plusz a felület is minimum archaikus, a segítségeteket szeretném kérni: melyik játékokat javasoljátok letöltésre?
Mario65

A kettéosztást meg tudjuk magyarázni: a Virtual Console ablakban a régebben már megjelent játékok változtatás nélküli verzióját találod meg, a WiiWare szekció pedig új, kifejezetten a Wii-re írt apró játékokat tartalmaz. Mivel körülbelül 330, illetve 150 program található a rendszerben, és a Wii online felülete kritikán aluli (ráadásul nincs demó semmiből), tényleg nehéz a válogatás. Az angol Wikipedián találsz egy alaposan karbantartott listát (ügyelj arra, hogy az európai listát nézd), de a válogatás nehezebb dolog. A Virtuális Konzol a nosztalgiára épül, így ott a régi kedvenceket érdemes letölteni – nekünk ez a (Paper) Mariókat, Ogre Battle-ket és szigorúan nosztalgikus alapon a Super Star Warsokat jelenti. A WiiWare nehezebb dió, hisz azok új játékok, és a minőség bizony az ötvartól a zseniálisig terjed – érdemes vásárlás előtt YouTube-on megnézni pár felvételt. Mindenesetre jöjjön az öt WiiWare kedvencünk: World of Goo, Swords and Soldiers, LostWinds 2, Bit.Trip Beat és NyxQuest. Plusz, ha sok pénzed van (a letölthető tartalmak miatt), a Final Fantasy: My Life as a Dark Lord.

NYERTESEINK

Az előző számunk nyereményjátékainak nyertesei, a támogatóinknak köszönjük a felajánlásokat!

BF Bad Company 2
360-as verziót nyert:
Faragó Dániel, Császártöltés

God of War 3
Játékot nyert:
Kara Zsolt, Fertőszentmiklós

SupCom 2
Játékot nyert:
Nagy Tamás, Kistarcsa

C&C 4
Játékot nyert:
Sós Attila, Budapest

Phantasy Star 0
Játékot nyert:
Szondi Ádám, Takácsi

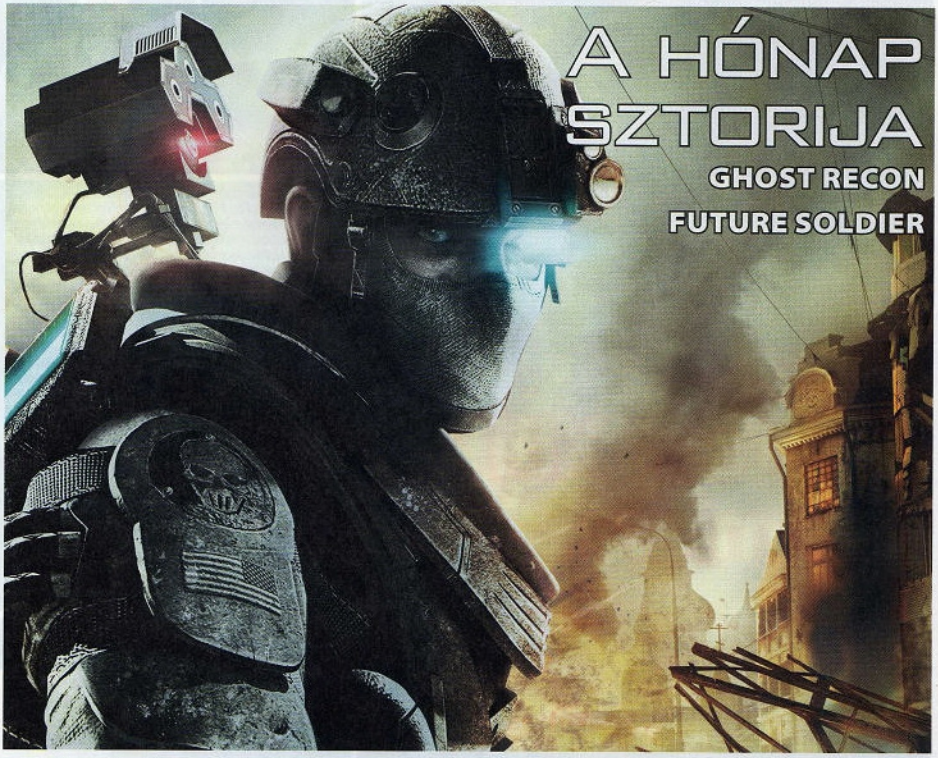
Eye of Judgement
Játékot nyert:
Duka Renáta, Törökszentmiklós

Mindenkit megkérünk, hogy a válasz mellett mindenképp **TÜNTESSE FEL IGAZI NEVÉT, CÍMÉT ÉS TELEFONSZÁMÁT** is, mert ezek hiányában még a tökéletes megfejtést sem tudjuk elfogadni. A nyeremények kipostázása optimális esetben a következő szám megjelenéséig megtörténik, ha valami gond lenne, azt emailben jelezzük. Sok szerencsét!

Ezen számunk nyereményjátékai
Dragon Age: Awakening (75. oldal), Pokémon SoulSilver (93. oldal)

HÍREK érdekességek

ha szeretnél jólértesült lenni



JAPÁN

Ebben a hónapban képzeletbeli világkörüli útra indultunk. Megnéztük, hogy mivel várnak 2010-ben az egyes kontinensek. Japán a nyugat felé nyit: a Trauma Center levedli magáról az animékat idéző jegyeit, hogy életszerűbb körülmények között műtsön, a legendás Shinji Mikami pedig a Gears of War babérjaira pályázik...



AMERIKA

Igazi akció-orgiákkal készül idén is Amerika. Az Alpha Protocol a Mass Effect akció-szerepjáték vonulatát gondolja tovább a kémek világában, a True Crime a bűnnel átszőtt Hong-Kongba hajózik, hogy beépüljön az alvilágba, a Ghost Recon viszont ennél katonásabb. A Ubisoft újragondolja a sorozatot; pontosabban kicsit a jövőbe helyezi azt!



EURÓPA

Nem marad le az öreg kontinens sem. Az Enslavedben a Ninja Theory eljátszik azzal, hogy milyen is másokra utalva a túlélésért küzdeni. A skótok ezzel szemben a jelen sötét oldalát helyezik előtérbe – az APB az online csatatéren próbálja népszerűsíteni a kollektív bűnözést. A Bodycount pedig... nos, ott csak lőni kell, mesélni nem...



Final Fantasy XIII Premier





■ Szép dolog a turistáskodást és a rajongást összekötni – no és legalább az angol geekeknek is volt mit néznie várakozás közben

Csipős, március eleji este az angliai fővárosban, ahová a Final Fantasy XIII premierje kapcsán érkezünk. A belváros egyik prominens bolthálózatának előterében tobzódunk, hogy meglessük hogyan is zajlik egy ilyen hajcihő a fejlett nyugaton. A rendezett, kordonnal elkerített részen több biztonsági ember és szervező is jól átgondoltan tartja kordában az embereket – az alkalmazottak szerint voltak, akik már reggel kilenc óta tanyáztak a bejárat előtt hogy elsők között járulhassanak a két fejlesztőlegenda, Yoshinori Kitase és Isamu Kamikokuryo szine elé közé. A premier apropója többek között ez a vissza nem térő lehetőség is: kézzel szignált ereklyéket gyűjthetnek be a legkitartóbbak. A két legenda türelmesen és készségesen osztja az autogramokat a megjelentek számára (mindenki egyetlen tárgyat – játékot, borítót, plakátot – írathat alá). A sor végtelennek tűnik, és a bolt hátsó bejáratába torkolló sikátorába vezet. Utoljára Kovács Ákos fénykorában láthatott dedikáláson ennyi rajongót, melyet több mint két óra kitartó munkával sikerült csak leküzdenie a párosnak (nem elhanyagolhatóan azért, mert időközben a bolt meghosszabbitott nyitvatartási ideje is letelt). Nem mellesleg a duó előző nap a párizsi premier éjjelén még a francia fővárosban is végigzongorázott egy hasonló menetet. A megjelent játékrajongók nagy része az ázsiai régióból kikerült arcok voltak, így mindenképp sokszínű színfoltjai voltak az estének. Aki kimaradt, lemaradt – a hideg ellenére is hatalmas élmény részesei lehettünk. ■

■ Egy kis PR-baki következtében a rendezvény előtt a sort egy ótvar sikátorban vezették el...







A buli vége: még mindig megy a sorban állás, de hamarosan mindenkit elzavarnak...





F1 2010 World Premier

A Codemasters kegyeinek köszönhetően az idei szezon startjára időzített újgenerációs F1 játék előző havi londoni premierjére voltunk hivatalosak, ahol nem csak a belvárosi, 24 nevet viselő elit szórakozóhely italkínálatát volt lehetőségünk végigkóstolni, hanem a felvezető prezentáció és kisebb sorban állás után a játék pre-alfa változatának kipróbálására is lehetőségünk nyílt. A meghirdetett kora esti időpont előtt már tömött sorokban kígyózik a sor az igen impozáns klubhelyiség előtt – a kiváltságosabb sajtóorgánumok képviselőit marcona biztonságiak szűrik a egy mindenható lista alapján, ahonnan ezután egyenesen a szentélybe jutunk. A háttérben már hallatszik, ahogy a külön erre a célra bérelt DJ zenei szettje és persze végeláthatatlan koktélkínálat köré gyűlt tömeg morajlik, magunk pedig kényelmesen elhelyezkedünk az egyik szeparéban, hogy meghallgassuk miben is lesz más a Codemasters idei F1 inkarnációja, mint az eddigi próbálkozások. Dióhéjban nagyon szimpatikus az elképzelés: a fejlett grafikai és szimulációs megoldásokon túl a cél a mindennapi F1-élmény megragadása. A fejlesztőcsapat pontosan azt az érzést keresi, amit a televízió képernyők előtt ülve élünk át: az időmérők izgalmán át, a futamig bezárólag (taktikákkal, kerékcserékkel, interjúkkal, csapatváltásokkal) szinte minden egyes aspektusát kipróbálhatjuk a száguldó cirkusznak. A grafikáról csak szuperlatívuszokban nyilatkozhatunk (főként az esős és extrémebb időjárási viszonyok között mutatja ki a motor valódi erejét), az irányítás pedig a skálázhatóságnak köszönhetően még a kezdőknek is instant sikerélményt biztosíthat (a keményvonalas játékosok pedig akár ultra-realisztikus tartományba is feltekerhetik a potmétert, mely többek között még akár a motorbeállítások átkonfigurálását is engedélyezi). A szeptemberi premierig tehát most már csak a szezont kell végigizgulnunk, és utána újrajátszhatjuk, vagy éppen újraírhatjuk a történelmet az eddigi legígéretesebbnek kinéző F1-szimulátorral. ■







Enslaved Press Event

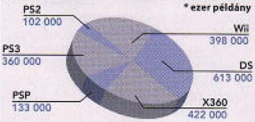
Egy privát londoni vetítőteremben ülünk, és a nemzetközi sajtó krémjével egyetemben Tameem Antoniades előadására várunk, hogy a designer bevezessen minket a Ninja Theory második, immáron multiplatform fejlesztéseinek alapvető részleteibe. Hovatovább: zsigereibe. A Heavenly Sword igen magasra tette az elvárásainkat a még mindig gyerekcipőben járó fejlesztőcsapattal szemben, ám szerencsénkre nem kell csalódnunk: a minden részletre kiterjedő prezentáció során nem csak egy izgalmas hibrid bontakozik ki előttünk egy nagyon vagány apokaliptikus világban (amolyan modern kori Prince of Persia, a Gears of War elemeivel keverve), hanem egy komplett küldetés végigjátszását is megszemlélhetjük. A logikai és akció elemeket nagyszerűen vegyítő, filmszerű bejátszásokkal tarkított játékkal szerzett élményeinkről az előzetes szekcióban trónoló írásunkban olvashatsz. ■

TOPLISTA USA 01.31.–02.27.

	JÁTÉK	VERZIÓ	ELADÁS*
1.	BioShock 2	X360	563
2.	New Super Mario Bros. Wii	Wii	556
3.	Modern Warfare 2	X360	314
4.	Just Dance	Wii	275
5.	Wii Sports Resort	Wii	273
6.	Modern Warfare 2	PS3	253
7.	Mass Effect 2	X360	247
8.	Dante's Inferno	PS3	243
9.	Dante's Inferno	X360	225
10.	Heavy Rain	PS3	219



* ezer példány



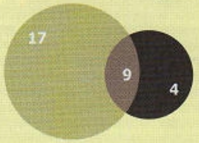
Noha az összesített számokat nézve mind szoftverekből, mind játékokból kevesebb fogyott, mint tavaly februárban, sok cégnek nem kell bánkódnia. Mindenki meglepetésére X360-ból több fogyott, mint Wii-ből (most először a Halo 3 megjelenésének hónapja óta), a PS3 30%-kal veri a tavalyi teljesítményét, és a DS is iszonyatos erővel hasít, még a DSi XL megjelenése előtt is. Igaz, a többi gép erősen visszaesett...

ÚJ DS debütál 2011-ben!

Alig éltük meg a DSi XL megjelenését (lásd a minitesztet előző számunkban!), a Nintendo máris bejelentette, hogy jövő tavasszal – legalábbis Japánban – érkezik az újgenerációs kézikonzoljuk. Ez már igazi váltás lesz, nem csak egy picit átalakított, extrákkal felruházott DS, hisz legalább egy képernyője 3D-s képet ad. Ráadásul, arconcsapva a 3D-s szemüvegek bűvöletében élőket, mindezt – a Sharp technológiájára építve – bármiféle segédeszköz, szemüveg, kontaktlencse nélkül tudja majd. Ez ráadásul nem a 3DS (csak kódnév egyelőre) egyetlen extrája lesz, hisz a kis gépen lesz egy analóg kar, vibrálni fog, és talán mozgásérzékelő is lesz benne. Az első játékok között tuti lesz Pokémon, de amúgy jó Nintendo-gép módjára kompatibilis lesz mind a DS-sel, mind a DSi-vel is. Bemutató júniusban, az E3-on. ■

IDEGENEK, RAGADOZÓK... ÉS A RÓLUK SZÓLÓ JÁTÉKOK*

alienes játékok ■ predatoros játékok ■
Aliens vs Predator játékok ■



Forrás: Wikipedia, MobyGames.
*a mobiltelefonos verziók nélkül

ONLY IN JAPAN

Solarobo Sore Kara Coda E

Emlékszel a Tail Concerto nevű PS1-es akció-RPG-re? Nem, nem emlékszel, mert amikor 1999-ben megjelent, egész Európára csak néhány darab jutott, ráadásul akkor már mindenki a Final Fantasy VIII bűvöletében égett. Igaz, aki kipróbálta, azt minden bizonnyal elbűvölte a macskák és kutyák (és robotok) által benépesített világ, a vidám, életigenlő sztori, no meg a rengeteg poén, amit a CyberConnect 2 fejlesztői elrejtettek a programban. Na most jutott el odáig a cég, hogy a sok .hack- és Naruto-játék után ismét visszatérjen a kezdetekhez, és még idén megjelenik DS-re a majdnem-folytatás, az ugyanebben a világban játszódó Solarobo.



A játék hőse egy Red Savarin nevű inubito (azaz kutyalény) lesz, akit egy igen rejtélyes és sokak által üldözött macskalány, Melizee kever bele a több lebegő szigeten és megannyi politikai bonyodalmon is átívelő sztoriba. A játékmenet két részre van bontva: általában Red hatalmas, repülni is képes lépegetőjével, Dahakkal kell machinálnunk, harcolnunk, megtisztítanunk a tovább vezető utat, de amikor ez nem lehetséges, Red kiszáll, és gyalogosan tesz rendet ellenfelei között. Az előbbi szakaszok vad akcióra, utóbbiak a lassabb, jRPG-ket idéző harcokra épülnek. A vagy húsz órás kaland mellé kapunk egy teljesen különálló, négy fős multiplayer szekciót is. Illetve, sajnos, a japánok kapnak, mert angol megjelenésre egyelőre nincs nagy esély... ■







■ DARKSIDERS PC-N!

A legújabb divatnak megfelelően a sikeres konzoljáték fél év késéssel kijön PC-re is. Ennek megfelelően a Darksiders egy atomóra pontosságával, júniusban érkezik. Extra tartalom nem lesz benne, de legalább rendes PC-s verzió lesz a korongon, és nem egy lusta konzolátirat...



■ HOMEFRONT

Lengyelországban volt szerencsénk látni egy jelenetet a THQ és a Kaos új FPS-éből, és ami ennél is fontosabb, megtudtuk, hogy a kiadónak nagy tervei vannak vele. Hét évre előre megvannak a folytatások, mellékszálak, kiegészítők tervei – a kiadó reményei szerint a CoD szintjét megütő sikerről van szó...

HUNTED DEMON'S FORGE

Az első Gears of War óta a kooperatív élményt kínáló játékok majdhogynem külön zsánerré nőtték ki magukat, és ennek a vonalnak lesz új képviselője a Hunted is. A két karakter (a bazi nagy fegyvereket lóbáló Caddoc és a miniszoknyában íjászkodó Elara) három-három képességfát bejárva fejlesztheti támadásait, kombóit, varázslatait, méghozzá úgy, hogy szinte minden ilyen extrát felhasználhatunk társunk megsegítésére is. A levitáció varázslattal kiemelhetjük fedezék mögül a szörnyeket, hogy Elara könnyen lenyilazhassa őket. A tűzvarázslatot Caddocra ellőve a fegyverét lobbanthatjuk lángra. És ugyanígy, a maradék harmincegynéhány képességen, varázslaton át. A két hős teljesen eltérő képességekkel rendelkezik, ráadásul az összjáték nem is feltétlenül kötelező: akár a pályák teljesen eltérő pontján is küzdhetünk, ha épp nincs kedvünk a haver mellett mászkálni (igaz, ha a gép irányítja társunkat, ő megpróbál mindig mellettünk lenni). A játékot az inXile fejleszti a Bethesda számára, mégpedig HD-konzolokra és PC-re (megjelenési idő nincs, még évet sem mondtak a bemutatón). ■





Sniper Ghost Warrior

A mesterlövészeket minden multiplayer játékban gyűlölik: meglapulnak valami kő mögött, az egész meccs során meg sem moccannak (különösen hasznos, amikor valamit el kellene foglalni…), csak idegesítően lövöldöznek a messzeségbe. Most végre megtapasztalhatod, hogy milyen is egy igazi mesterlövész élete: eláruljuk, nem csak játék és mese. A lengyel fejlesztők által készített Sniper Ghost Warrior hangulatában a '80-as évek filmjeit idézi, de a játékmenetet a realizmus uralja. Mesterlövészünk inkább lopakodik, mint a tér közepéről lövöldözik, már csak azért is, mert ellenfeleink látótávolsága valós – nem lehet előlük elrejtőzni





húsz méterre egy félcentis facsemete törzse mögé. A célzás is összetett lesz: figyelembe kell vennünk a gravitációt és a szelet, az áldozat társainak reakcióit, és még saját szívünk dobogását is (három kilométer rohanás után tényleg nem lehet pontosan célozni). A lassú, osonós szinteket valami érthetetlen okból néha klasszikus FPS-szakaszok váltják fel, ahol AK-val és más eszközökkel lehet lemészárolni egy bázisnyi ellenfelet. A játék júniusban jelenik meg PC-re és X360-ra. ■



ÁLLÍTÓLAG…
a meg nem erősített tartomány

Április nagy csatája! Noha hivatalosan még egyik játék megjelenését sem erősítették meg, több jel is arra mutat, hogy a Gears of War 3 és a Killzone 3 is jövő év áprilisának elején jelenik meg. Az előbbiről az Edge magazin írt, és ide még egy gyanúsan pontos megjelenési dátumot is kaptunk, mely szerint április nyolcadikán kerül világszerte a boltokba Marcusék harmadik, trilógia-lezáró kalandja. A KZ3-ról a 1UP írt – úgy néz ki, a karácsonyi szezon végleg áttolódott tavaszra…

A Sony és az E3 Sosem volt túl sikeres a Sony a titoktartásban, és most is úgy tűnik, hogy a cég legnagyobb bejelentéseiről idő előtt lehullott a lepel: a fenti Killzone-hír mellett láttunk már képes bizonyítékot a MotorStorm 3 létezésére, motion-capture stúdió leplezte le az Infamous 2-t és egy filmforgatási plakát a Resistance 3-at. Plusz hallottunk ezt-azt rebesgetni egy új WipEoutról is… És készülget a Warhawk folytatása is, a teljesen sci-fi Starhawk.

Call of Duty: Black Ops? Egyes híradások szerint ez lesz az őszi Call of Duty címe, és a Treyarch által fejlesztett játék a második világháború utolsó napjaiban indulva egészen a kilencvenes évek elejéig vezetne, bemutatva amerikai és brit kommandósok igazi bevetéseit. Ebben benne foglaltatik Kuba és Vietnam is, ahogy több afrikai és európai bevetés is. Persze, mindez még csak pletyka…

God of Modern War? A tény: a következő God of War nem a görög mitológia világában játszódik (már senki nincs életben ugye). A spekuláció: a harmadik részben megnyitható videóban sugalltaktól (modern környezet) eltérően inkább a római vagy a viking mitológiába helyezve kapunk egy új trilógiát, nem Kratosszal a főszerepben. ■



Scribblenauts 2

A tavalyi Scribblenauts nem kis csalódás volt: noha a játék lelkét képező szófelismerés remekül működött, az irányítás, illetve a leküzdendő akadályok igencsak primitívre sikerültek. Szerencsére a 5th Cell tesz még egy próbát, és a folytatás az első epizódból tanultak alapján készül. Az irányítás terén például megjelenik a d-padot használó megoldás, ráadásul a fizikát is rendbe tették, így nem akad majd egymásba a millió megidézett tárgy. A második részben 120 pályát kapunk, amelyek nagyobbak és változatosabbak lesznek, mint az első rész, alig néhány tárggyal (szárny, halál, kötél stb.) leküzdhető helyszínei. A nagy trükk azonban a melléknevek megjelenése: tízezer jelzőt kapunk, melyeket a végtelenségig lehet kombinálni, így készíthetünk mágneses repülő medvét és pöttyös, valamint lángoló szekrényt is. Megjelenés ősszel, továbbra is csak DS-re. ■



The Grinder

Amikor a High Voltage tavaly bejelentette a Grindert, még minden tiszta volt: egy kooperatív játékra kitalált FPS, zombik, vérfarkasok és más mitikus lények ellen, Wii-re. Gyakorlatilag a Left 4 Dead-széria átültetéséről volt szó, a konzoltól szokatlanul erős online elemekkel. És noha ez még mindig a terv része (bár kiadót nem sikerült rá találni), a fejlesztők közben előállták egy HD-verzióval is. Igaz, a PS3-ra és X360-ra fejlesztett Grinder igencsak eltér majd a korábban látottaktól: a szörnyek meg az eszelős hentelés továbbra is a csomag gerincét képezik, de a nézet megváltozott: felülről irányíthatjuk karakterünket, aki három társával együtt kalandozhat elhagyatott városban és erdőben egyaránt. Fejleszthető képességek, új fegyverek, egyszerű logikai és gyűjtögetős feladatok – mintha csak a szintén a High Voltage által fejlesztett remek Hunter: The Reckoning térne vissza még egy körre (de csak 2011-ben)! ■

ők megmondták... **idézetek**



„A ma működő játékkiadók 70%-a már fejleszt Natalt támogató játékokat. Ez fantasztikus eredmény egy olyan hardverrel kapcsolatban, ami még meg sem jelent – egy olyan iparágban, ami tradicionálisan nem túl barátságos a kiegészítőkkel kapcsolatban."

Aaron Greenberg, a Microsoft Xbox-üzletágának egyik vezetője dicsekszik, mielőtt „sosem látott" E3-at ígér.

„Nem, Gordon Freeman nem fog beszélni a következő Half-Life játékban. Nem valami elvont filozófia miatt ellenezzük ezt, csak épp nem látunk rá jó okot, hogy ezt megváltoztassuk. Az, hogy a társakat sokkal élőbbé, érdekesebbé tegyük, sokkal több lehetőséggel kecsegtet."

Gabe Newell, a Valve vezetője.

„Az a probléma a 3D-vel, hogy a legolcsóbb, legegyszerűbb megoldáshoz 60 képkocka/másodperces képfrissítés kell – szemenként. Ugyanígy, a felbontásnak is szemenként kell megfelelően nagynak lennie a HD-minőségű képért, és a mai konzolok egyszerűen nem képesek 1080p felbontású grafikát 120 fps sebességgel kirajzolni. Bár rengeteg próbálkozás lesz, e téren az igazi forradalom csak a következő konzolgenerációval jöhet el."

Tameem Antoniades, a Ninja Theory alapítója. Egy dologban tévedhet: hogy a cégek ezt a legolcsóbb, de hatalmas számítási kapacitást igénylő megoldást fogják alkalmazni. (Lásd két oldallal előrébb a 3DS bejelentését, ami tud majd 3D-t, méghozzá szemüveg nélkül is!)

„Bár természetesen sok a harc is a játékainkban, amikor több végigjátszást is stopperrel analizáltunk, kiderült, hogy ennél sokkal több időt töltött mindenki a városokban, beszélgetve, küldetések után kajtatva, a felszerelését módosítva. Éppen ezért számunkra az a fontos, hogy egy élvezetes harc mellett minél több emlékezetes pillanatot csempésszünk a nyugodt szakaszokba is."

Greg Zeschuk, a BioWare egyik fejese. A csúcsot szerintünk Mordinnal (Mass Effect 2) érte el: amikor a tudós elénekel egy strófát a Gilbert and Sullivanből, vagy amikor a Talival való kapcsolatunk nyomán fajok közti szexuális felvilágosításba és tanácsadásba kezd, az tényleg örökre az agyunkba égett...

„A játékok úgy nagy általánosságban mindig is erőszakosak voltak. Még a sakk is az, ha belegondolsz. A játékok pont arra jók, hogy kipróbálhass olyan dolgokat, melyekre a való életben nincs lehetőség – és a célcsoportunk ezt pontosan tudja, mint ahogy azt is, hogy mi a különbség a valóság és egy játékban látott dolgok között. Amúgy meg a Gears of War ezerszer erőszakosabb, mint a Dog Days – szörnyeket fűrészelsz ketté, sőt, egyszer szó szerint nyakig jársz a vérben –, mégis mindenki nekünk szól be."

Karsten Lund, a Kane and Lynch 2-t fejlesztő IO Interactive producere kifakad a bulvársajtó hangulatkeltő cikkei ellen.

„Más cégek legfeljebb odaadják a jogokat egy kis filmstúdiónak, hogy aztán sose legyen belőle semmi – vagy éppen egy Mario-szintű borzalom süljön ki belőle. A THQ most változtat ezen, és olyan médiaközi akciót indítunk, amire eddig még sosem volt példa. Csak jó játékok, csak jó filmek, amelyek kiegészítik és nem utánozzák egymást."

Danny Bilson, a THQ vezérigazgatója beszél cége új üzletpolitikájáról. És az első játék, ami megkapja a filmkezelést? A Red Faction, amelynek amúgy idén jelenik meg a negyedik része... ■

Two Worlds II



A z első rész borzalmas volt, így óvatosan közeledtem a játékhoz a CD Projekt varsói konferenciáján – és noha nem állítom, hogy meggyőztek, az biztos, hogy a TW2-ben bőven van potenciál. Az RPG-elemeket ugyanis helyrerázták: karakterünket felszerelése, illetve varázslatai testreszabásával lehet alakítani. A fegyverek és a vértek fejlesztése sok eredetit nem kínál, de a varázslatok egészen elképesztően változatosak: fogtunk egy alap varázslatot adó amulettet, és azt legfeljebb öt kiegészítő segítségével teljesen átalakíthattuk. Nem csak sebzést, hatóterületet, és más hasonló paramétereket lehet állítani, de mivel vagy 300 kiegészítő van, szinte mindent. Azt szeretnéd, hogy egy zombi másszon elő a földből ott, ahol a tűzgolyó becsapódott? Sima ügy. Jó lenne, ha jég helyett üllők potyognának az égből? Aztán egy mágnesvarázslattal egy helyre vonzod az üllőket, majd azokat megemelve egy repülő gömböt hozol létre, hogy átlebbenhess a falak felett – ez is lehetséges. Mindezek mellé kapunk egy kooperatív kampányt, nyolcfős deathmatch-et, valamint egy városépítős stratégiai minijátékot. Megjelenés (PC, PS3, X360) kora ősszel. ■



■ **Van rá esély, hogy a sztori nem lesz olyan ótvar, mint az első részben: azt a Dead Space írója készíti**





SPIDER-MAN
Shattered Dimensions

P ókember akkora bajba került, hogy egyszerre négy világot kell megmentenie. Merthogy egy misztikus erejű tábla széttörött, és dimenzióugrásokat követően négy különböző párhuzamos valóságba került. Még jó, hogy ezen világokban mindig van egy Pókember, így lesz valaki, aki meg tudja menteni a világo(ka)t. Oké, banális sztori, no de hát a Marvel ezekkel lett híres, így itt is elvárható. A Shattered Dimensions című új Pókember-játéknak (platformok: PS3, X360, Wii; megjelenés kora ősszel) viszont ez kapóra jön, hiszen a négy világ négy grafikai stílust, és négy, részben eltérő játékmenetet jelent. Az Amazing Spider-Man világa a klasszikus hőst hozza: pókfonálon lengedezik, fárasztó beszólásokkal zúzza szét ellenfelei ellenállását, és igen akrobatikusan harcol. A Spider-Man Noir az első gazdasági világválság csaknem fekete-fehér világába vezet: Pók itt teljesen új cuccban kúszik, fegyvereket is használ, és lengedezés helyett osonást használ, majd brutális közelharcban végez ellenfeleivel. A harmadik világ a Spider-Man 2099 cyberpunk környezete lesz, ahol Pókembernek többek között mérgező harapása is van – de hogy a negyedik dimenzió melyik is lesz, azt nem tudni (mi a Spider-Man Indiának drukkolunk!) ■





■ **Bár Pók feladata mindenhol ugyanaz, az eszközök minden világban eltérnek**

Oldschool
2000/04



A BORÍTÓN
F1 2000

Tíz év telt el, és nem változott semmi – akkor is Schumacher volt a legismertebb F1-pilóta, és mai is ő az. Igaz, akkor még az EA birtokában voltak a Forma 1-es jogok, és a 2000-es kiadás egész jóra is sikerült. Persze időjárást még nem kezelt a gép, de a versenyek – nehéz fokozaton – már kellően izgalmasak voltak. Reméljük, ezt az idei Codemasters-verzió is tudja majd…



A HÓNAP JÁTÉKA
FEAR EFFECT

Még mielőtt játékmenet helyett majdnem-leszbikus főhősökre épített reklámkampánnyal próbálták volna meg eladni a második részt, a Fear Effect egy remek hangulatú akciójáték volt. A PS1-es program okosan keverte a túlélő horrort és az akciót, kellemesen B-kategóriás története szórakoztató volt, ráadásul a látványvilág is egyedi volt – noha 96%-ot talán nem érdemelt, mindenképpen a hónap legjobbja volt.



AZ N64 ALKONYA

Bár a Majora's Mask képében még egy csodálatos játék hátra volt a Nintendo 64 történetében, a konzol 2000-ben már igencsak halódott: havonta egy-két játék jelent csak meg rá, azok is legtöbbször a rajzfilm-feldolgozások témakörében (e számunkban épp a Bug's Life volt soron).





Trauma Team





A Trauma-sorozat eddigi részei kellemes ügyességi játékok voltak, tipikusan japán sztorival és a valóságtól igencsak elrugaszkodott balesetekkel és műtétekkel. A Wii-re készülő új rész, a Trauma Team azonban minden téren hatalmas fejlődést hoz: igaz, a sztori továbbra sem irodalmi magazinokba való, de a játékmenet modernizálása remek dolgokat hozott. A legfontosabb, hogy a játékban hat különböző specializációval rendelkező orvost fogunk irányítani, ami gyakorlatilag ugyanennyi eltérő feladattípust is jelent. Természetesen megkapjuk a klasszikus műtéteket (itt hősünk egy 250 évi börtönre ítélt őrült zseni sebész…), illetve ezek egy variációját, az ortopédiát, ahol főleg csontokkal kell dolgozni. Ezek mellett lesz részünk endoszkópiában, ahol a wiimote-tal irányítjuk a testbe dugott kamerás csövet, illetve az arra aggatott cuccokat, valamint egy csini orvostanonc leányzót irányítva balesetekhez is kivonulunk – itt mindenkit életben kell tartani, míg a mentő be nem ér velük a kórházba. Lesz azonban két nem ennyire véres feladatunk is: a diagnosztánál párbeszédek és szükséges vizsgálatok elrendezése során kell kiderítenünk, hogy a betegnek mi a baja, a boncolásnál pedig azt, hogy mitől is halt meg. Ez már tiszta kalandjáték: csontokat kell összeilleszteni, szemtanúkat meghallgatni, sebeket és belső sérüléseket keresgélni. Ráadásul a boncolás kivételével mindenhol elérhető lesz a kétfős kooperatív-mód is. ■





Ami a celebvilágban történt…

Shinji Mikami



új stúdiót indít a Vanquish elkészülte után, fiatal japán tehetségek számára

Jamie Foxx



fog szerepelni a Kane and Lynch filmben Bruce Willis mellett (ő alakítja a pszichopata Lynch-et)

R.A. Salvatore



az EA-vel, Todd McFarlane-nel és az Oblivion fődesignerével egy RPG-n dolgozik

Jimi Hendrix



dalaira exkluzivitást vásárolt az MTV, így azok csak a Rock Bandben elérhetőek

John Cleese



fogja az ősszel megjelenő Fable 3-ban a királlyá/királynővé vált hős lakáját alakítani

Tomonobu Itagaki



átkeresztelte fejlesztőcsapatát, így Tokyo Vikings helyett Valhalla néven dolgoznak



Arc Rise Fantasia

Repülő hajók, tüskés hajú hősök, ötméteres kardok – igen, egy klasszikus japán szerepjátékban vagyunk! Ez pedig jó dolog, hiszen Wii-n – ahol a Fantasia még idén megjelenik angolul is – ez a stílus finoman szólva is elhanyagolt állapotban van. Igaz, a játék semmi forradalmit nem hoz, sem sztorijában (szörnyek támadják a királyságot, a fiatal hőshöz fura alakok csapódnak, hogy ezt megállítsák), sem pedig harcrendszerében (menüből előhozható cselekvések, fejleszthető fegyverek, több csapattag által előadható kombók), de a Wii-től szokatlanul szép és hangulatos tájak, a tipikusan japán sztori és az elvárt 50 órás kaland a stílus minden rajongóját elkaphatja. ■



Iron Man 2

Két éve az Iron Man minden téren siker lett – moziban, DVD-ként és játékként is. Igaz, utóbbinál a minőség hiánya ellenére: a játék a filmátiratok amúgy is pocsék átlagát sem tudta hozni. Mivel nyakunkon a második film, a Sega bemutatta az új Iron Mant, és egyelőre nem tudjuk, hogy mit gondoljunk róla. Egyfelől szeretnénk elhinni, hogy újraalkották a harcot, hogy fantáziadús küldetéseket kreáltak, és hogy War Machine, (a másik játszható karakter) új színt hoz az eseményekbe, de az a néhány videó, amit láttunk, mindezt nem támasztotta alá. Teszt egy hónap múlva, addigra minden kiderül… ■



Tournament of Legends

Amikor bemutatták a világnak a játékot, nem csak a név volt más, de a hangulat is: a Gladiator AD még egy véres, komor akciójáték volt. Eltelt másfél év, és az immár Tournament of Legends címen futó játék alaposan megváltozott: a Spartacus véres világa helyett egy mitológiai katyvaszt kapunk, színes látványvilággal. Igaz, a lényeg nem változott: egy az egy elleni harcok az arénában, eltérő karakterekkel (kőgólem, szamuráj, minotaurusz…). A Wii-exkluzív játék természetesen a vagdalkozásra épít – de az kissé furcsa, hogy az egyszerű „győzz le mindenkit a főellenfélig" játékmód mellett mást nem kapunk. ■

A JÁTÉKVILÁG számokban

4999 dollárért a Computer-Choppers cég 24 karátos arannyal vonja be az X360-adat. Megéri!

0 forintba kerül a Warhammer Online – havidíjat azért kell fizetni…

1 millió előfizető után lesz nullszaldós az Old Republic MMO az EA számításai szerint

1 új verekedős játékot fog bemutatni a THQ az E3-on; reméljük nem pankrációval kapcsolatosat

2.926.637 példányban kelt el tavaly Angliában a Modern Warfare 2

6 „csak" felnőtteknek besorolású játék jelent meg eddig DS-re; és a GTA az eladások 50%-át adja

10 millió játékosa van már a Sony ingyenes MMO-jának, a Free Realmsnek

50 százalékot vett meg a Codemastersben egy indiai befektetési csoport

minden nagy filmstúdió bejelentkezett a Mario jogaiért a Nintendonál az utóbbi három évben



■ **EVE: Tyrannis**
A legjobb sci-fi MMO még jobbá válik: a Tyrannis kiegészítővel lehetséges lesz a sok millió bolygó kolonizálása, kitermelők és feldolgozók építése a felszínen. A gazdaság újabb lökést kap – és a kalózok szeme is felcsillanhat! Földi harcokra egyelőre azért nem kell számítani, az majd csak a konzolos DUST 514-ben jön el az EVE Online világába.

A játékvilág egyenletei

HASZNOS EGYÜTTHATÓK

1 iPad	2 iPhone
1 véres és komor Wii-játék fejlesztése	1 anyagi csőd
1 véres és komor X360-játék fejlesztése	1 000 000+ eladott példány
1 Duke Nukem Forever	10 év átverés
1 idkfa	1 teli fegyverlista
8 lol	1 kekeke
3 kekeke	1 rofl
20 rofl	1 igazi nevetés
10 000 WoW arany	48 dollár
10 000 FF11 gil	377 dollár
10 000 Star Trek Online kredit	65 dollár
1 sniper	1 aljas, sunyi szemétláda
E3 2008	1 unalmas konferencia
E3 2009	1 fantasztikus ünnep
1 wallhack	1 permaban
1 este internetkimaradás	1 idegbeteg játékos
4 zergling	1 marine
3 marine	1 zealot
1 carrier	350 kristály + 250 gáz
1 BFG 9000	1 halott Cyberdemon
1 Persuadertron	10 agymosott tudós
1 új X-Com	1 címlapsztori

NEM MINDEN A JÁTÉK!

1 Big Bang Theory	5 IT Crowd
1 IT Crowd	2 ½ Better off Ted
1 Better Off Ted	∞ Szomszédok
Lightning	Cloud + 1 szoknya
Lara Croft	Indiana Jones + 2 mell
3 mell	1 kurva a Total Recallban
1 geek	1 nerd
sok haver + Street Fighter 4	1 remek este
Talisman (4. kiadás)	1 szerencsétlen Sasa
640 KByte	semmire sem elég
576 KByte	mindenre elég

JÁTÉKFEJLESZTŐK, EGYENLETFORMÁBAN

TIM SCHAFER	Zseniális, de sikertelen játékok
PETER MOLYNEUX	Zseniális ötletek, felemás megvalósítás
SHIGERU MIYAMOTO	Megértett zseni
GUNPEI YOKOI	Meg nem értett zseni
JOHN CARMACK	Programozó gép
BILLY MITCHELL	Bármire képes a magas pontszámért
UWE BOLL	Uhh…





THE 2 CONDUIT

Noha papíron az első Conduit remek alkotásnak tűnt, a végleges változat minden-tekintetben óriási csalódás volt. Éppen ezért a kiadó Sega most fogadkozik, hogy addig korbácsolják a fejlesztőket, amíg meg nem születik a Wii legjobb FPS-e. Meglátjuk, ez sikerül-e, de addig is következzen, amit ígérnek: először is egy sokkal élvezetesebb kalandot, mégpedig Atlantisz vízalatti birodalmában, majd Szibériában. Intelligens ellenfeleket (ez teljességgel hiányzott az eredetiből), akik között lesznek ötven méter magas főellenfelek is. Online téren kapunk egy négyfős kooperatív lehetőséget: az Invasionben a ma már megszokott módon hullámokban támadó ellenfeleket kell kiirtani. Persze aki inkább haverjaira vadászna, az is megteheti: az 12 fős online küzdelemben kiegészítőkkel alakítható páncélok és húsznál is több fegyver várja a harcosokat. Hogy mikor, az nem derült ki – a Sega a megjelenés évét sem közölte. ■

Következzen szokásos havi rovatunk, ezúttal a Ubisoft legjobban menő szériáiról. A legérdekesebb talán a Prince of Persia hiánya: igaz, a sorozat 14 milliós eladások körül jár, így a májusi új epizód minden bizonnyal lelöki a kisállat-dédelgetős Petzet a listáról. A Rayman eladásaiban a Raving Rabbids-játékok (7 millió) nincsenek benne. Tom Clancy közel 60 milliós összeladásnál jár. A játékok számánál a remake-eket és mobiltelefonos kiadásokat nem vettük figyelembe. A forrást a Ubisoft pénzügyi jelentései, illetve az NPD adatai jelentették.

UBISOFT-MILLIÓK

RAYMAN



Játékok száma: **11**
Összeladás: **22 000 000**
Az első rész:
Rayman (1995)
A legutóbbi rész:
Hoodlum's Revenge (200

RAINBOW SIX



Játékok száma: **14**
Összeladás: **21 000 000**
Az első rész:
Tom Clancy's Rainbow Six (1998)
A legutóbbi rész:
TC's Rainbow Six Vegas 2 (2008)

SPLINTER CELL



Játékok száma: **5**
Összeladás: **19 000 000**
Az első rész:
TC's Splinter Cell (2002)
A legutóbbi rész:
Splinter Cell Double Agent (2006)

GHOST RECON



Játékok száma: **8**
Összeladás: **16 000 000**
Az első rész:
Tom Clancy's Ghost Recon (2001)
A legutóbbi rész:
Advanced Warfighter 2 (2007)

ASSASSIN'S CREED



Játékok száma: **5**
Összeladás: **16 000 000**
Az első rész:
Assassin's Creed (2007)
A legutóbbi rész:
AC2: Discovery (2009)

PETZ



Játékok száma: **tudja a franc**
Összeladás: **15 000 000**
Az első rész:
Petz (1995)
A legutóbbi rész:
Petz Hamsterz Superstarz (2009)

Az iPhone térnyerése az amerikai kézikonzol-piacon*

Forrás: Flurry Analytics



*az eladott játékokból származó bevétel alapján

ÖT DOLOG, AMIT NEM TUDTÁL A VIDEOJÁTÉKOKRÓL...

1 Az első, cserélhető játékokkal kapható kézikonzol 1979-ben jelent meg. A Microvision 16x16-os felbontással került forgalomba, és 12 játék jelent meg hozzá.

2 **Lady Gaga új klipjében, a Telephone-ban rövid időre felvillan egy recept, melyben három kitalált toxin is szerepel: a meta-cyanide a Dűnéből jött, a Fex-M3 a Star Wars-univerzum orgyilkos-szere, a tibériumot pedig jól ismerjük...**

3 A Sega egyik grafikusa '95-ben rajzolt egy pálmafás hátteret a Baku Baku Animal nevű játéktermi géphez, és ez annyira megtetszett a PR-osoknak, hogy felhasználták a saturnos Sonic Jam és a PC-s Sonic CD borítóján is. Lustaság, fél egészség.

4 **Mivel a Snatcher angolul csak Sega CD-re jelent meg, bőven maradt hely, így az angol verziót készítő szakember rengeteg poénos párbeszédet írt a programhoz, melyeket akkor lehetett elérni, ha felhívtad őt a játékban.**

5 Azért kellett olyan durván megvágni a Yakuza 3 angol verzióját, mert a játék Japánon kívüli forgalmazásának a jogait elveszítette volna a Sega, ha március 31-ig nem jelenik meg a program.

[ÍRTA **GRATH**]

move

Bár már tavaly nyáron láttuk a prototípust, a Sony csak most, a márciusi GDC-n mutatta meg az ősszel a boltokba kerülő új, mozgásérzékelős kontrollerét, amely végül a Move nevet kapta.



A nevet az utolsó pillanatban változtatták meg a pletykarovatunkban is többször emlegetett Arc-ról – olyannyira, hogy a logo a régi, A-betűt formázó kék hullám maradt. Ez persze a legkevesebb, hiszen a lényeg a hardver – és az azt kihasználó játékok. Előbbi tekintetében a Sony remekül áll, hiszen a Move tulajdonképpen felfogható egy ultrapontos, ismerős gombkiosztással ellátott wiimote-nak. Amin egy diszkógömb is van.

No de kezdjük az alapokkal: a Move egy vezeték nélküli kontroller, amit a DualShock 3-hoz hasonlóan egy kábellel lehet tölteni (és ha már itt vagyunk: ugyanaz az akkumulátor van benne, szóval cirka ugyanaddig bírja majd egy feltöltéssel). A kütyüben helyet kapott egy mozgásérzékelő, egy dőlésszöget érzékelő szenzor, a tetején levő gömb fényével pedig a térbeli mozgást is tökéletesen érzékeli a PlayStation Eye, vagyis a kamera. Merthogy itt nem egy Wii-szerű érzékelőt kapunk, hanem a már több játékban is használt HD webkamerát, így akár a képernyőn is megjelenhetünk.

A Move-kontrolleren van a négy megszokott PlayStation gomb, egy, a gép menüjét felhozó PS-gomb, illetve két új alkotás. A bazi nagy Move-gomb csatlakoztatja a kontrollert, a kontroller alján levő analóg ravaszt – ez a T megjelölést kapta – pedig a Move-játékok tudják kihasználni (nagyjából az R1 helyét veszi át). A legérdekesebb azonban a meglehetősen furcsán kinéző gömb, ami nem csak az érzékelésben segít, de más módon is ki lehet használni. A megannyi színben ragyogni képes „lámpa” egyfelől megkülönbözteti a játékosokat, másrészt pedig a fénnyel a játékok is képesek lesznek a megfelelő hangulatba ringatni magukat. Stroboszkóp-szerűen villogva például torkolattüzet imitálhat, nyomozós játékban zseblámpaként funkcionál a valóságban és a játékban egyaránt. És, ha szabadjára engedjük a képzeletet, a jövő GTA-inak bordélyaiban meghitt rózsaszín fénnyel borítja majd be a szobát...





A szubkontroller

Bár sok játéknál – főleg az egyszerűbbeknél – lehet alkalmazni mind a két kézben egy „rendes" Move-kontrollert is, az összetettebb játékokhoz elkerülhetetlen egy analóg kar megléte. Ezt a célt szolgálja a külön kapható, és meglehetősen hülye nevet kapott sub-controller, amelyet opcionálisan használhatunk a Move mellett (egymagában tehát nem lesz rá szükség). A ub-controller gyakorlatilag egy elfezett és pici helyre összenyomorított ualshock 3: van rajta egy analóg kar, y d-pad, az L1 és L2 gombok, valamint X és kör gombok. A sub-controller m mozgásérzékelős, nem fog vibrálni, zont teljes szimmetrikussága miatt és jobbkezesek is tudják használni.



A kütyüt kipróbálók szerint maga a hardver remekül működik: sokkal gyorsabb, precízebb és kézreállóbb, mint akár a MotionPlus kiegészítővel feltuningolt wiimote. A gond a játékoknál van, merthogy egyelőre a kínálat elég harmatosnak tűnik. Persze anno nehéz volt elhinni, hogy a Wii Sports minden idők legnagyobb példányszámban (majdnem 61 millió...) legyártott játéka lesz, de még ezt figyelembe véve is kissé szegényes volt a Sony első bemutatója. Három, direkt a Move-hoz készülő játékról külön is olvashatsz, de az ezen felül bemutatott minijáték-gyűjtemények sem lelkesítették be az amerikai sajtót. Igaz, az őszi megjelenés messze van még, és az E3 is biztosan hoz nagy bejelentéseket (ha hinni lehet a pletykáknak, a Killzone 3 lesz a Move hardcore zászlóshajója), szóval amit a játékokról írunk, az csak egy pillanatkép, nem pedig előrejelzés a játékok végleges minőségére.

Ezt leírva, muszáj megemlítenünk, hogy az eddigi lista gyakorlatilag a „másoljuk le a Wii húszmilliós eladásokat produkáló sikerjátékait" elhatározás mentén készült. Az pedig igencsak kérdéses, hogy egy újabb Wii Play, Wii Sports, Wii Box, csak éppen PlayStationön sikeres lehet... és ami még szomorúbb: az eddig látottak, kipróbáltak alapján a „klasszikus" játékok Move-osított formája semmilyen pluszt nem hozott, sem a SOCOM 4, sem a LBP 2 esetében (a Tiger Woods és az Aragorn's Quest pedig bevallottan a Wii-s megoldásokat emeli át egy az egyben). Az mindenesetre biztos, hogy a Sony sosem látott marketingkampánnyal készül a premierre – ahogy a Microsoft is a Natal bemutatójára. És lehet, hogy amíg a nagyok marják egymást, a nevető harmadik ismét a Nintendo lesz...

SPORTS CHAMPIONS

A Wii Sports munkáját végzi majd el a Sports Champion: milliókat vesz rá a Move kipróbálására. Messze ez tűnt a legjobb állapotban levő programnak, tökéletesen és villámgyorsan működött a mozgások felismerése és lekezelése a pingpongban, a belső nézetet használó gladiátorviadalban és az íjászatban is.



MOTION FIGHTER

Az ötlet régi – boxjáték mozgásérzékelőre –, és bár itt több harcos, mint az egész Wii Sports, mégsem tűnt túl vonzónak. Ugyan az ütéseket remekül érzékelte a játék, de minden más (védekezés, belharc, fojtogatás) még igen kidolgozatlan állapotban van – ahogy a játék felépítése, kinézete is...



MOVE PARTY

Mi kell egy mozgásérzékelőhöz? Egy minijáték-gyűjtemény, pár borzasztó egyszerű családi megmérettetéssel... A Move Party mellé csomagolt játék öt ilyet tud: lepkecsapkodást, festést, hajvágást, lufipukkasztást és madármentést. A képernyőn mi is látszunk, így az egész egy HD-s EyeToynak tűnik.



A Move-ot már biztosan támogatják a következő játékok is: LittleBigPlanet 2, SOCOM 4, Tiger Woods 11, Ape Escape, Echochrome 2, Lord of the Rings: Aragorn's Quest, Toy Story 3, EA Active 2.
A következő, már kapható játékok kapnak Move-támogatást patch formájában: Heavy Rain, Resident Evil 5 Gold Edition, Pain, Flower, EyePet.







Gray Matter

Jane Jensen nevét sokan talán nem ismerik, hiszen a „kalandjátékok királynője" a '99-es Gabriel Knight 3 óta nem jelentkezett új játékkal. A hét éve készülő Gray Matter lesz a visszatérése – igaz, ennyi idő alatt már a játék folytatását is megírta. A programot Varsóban próbáltuk ki.

kiadó dtp fejlesztő wizardbox platform pc, x360 megjelenés 2010. augusztus

[ÍRTA GRATH]

A Gray Matter papíron bombabiztos tervnek tűnt – „Jane Jensen új kalandjátéka" –, ennek ellenére mégis éveken át szenvedett a „fejlesztői pokolnak" hívott bizonytalanságban. Kiadók és fejlesztők váltakoztak, Jane maga már 2004-ben megírta a teljes sztorit és az összes párbeszédet – játszható verzió azonban csak tavaly ősztől létezik a programból. Igaz, azóta a kalandjátéknak még egy teljes design-váltáson is át kellett esnie…

No de ne törődjünk a komor múlttal, hiszen itt van a… komor jelen. Merthogy, noha itt-ott van pár poén, vidám karakter, a Gray Matter követi Jane Jensen eddigi játékait, és misztikummal, komor, sőt, néhol az őrületbe hajló világot kínál játszóterül. A történet kiindulópontja egy baleset: egy David Styles nevű neurobiológus



A játék meglehetősen eseménydús múlttal rendelkezik: két fejlesztő csődbe ment „alatta", tavaly októberben pedig az egészet újradesignolták. Igaz, ez csak a bevilágítás megváltoztatását jelenti: fent látható a régi megoldás, alul pedig ugyanaz a szoba. A geometria ugyanaz, de a fények és színek miatt sokkal modernebbnek tűnik.



elveszíti el feleségét és majdnem teljes arcát: a szörnyű sebek miatt egy bizarr fehér maszk mögé kényszerül. Ő keres segédet, és ez lesz a nyári szabadságát Európában töltő amerikai egyetemista lány, Samantha Everett.

Egyik első megbízása szerint hat egyetemistát kell rábírnia egy ártatlan kísérletben való részvételre, így jöhetnek az elő kihívások – a játékot bemutató PR-os Claas Wolter ennyit hajlandó elárulni a sztoriból; és ha már hét éve sikerült titokban tartani azt, akkor mi sem kutakodtunk erőszakosan. (Az mindenesetre tuti, hogy Styles is irányítható lesz – és arra is van egy fogadásunk, hogy a neurobiológus a feleségét akarja valahogy visszacsalni e világba…) Ehelyett inkább megkértük, hogy mutasson egyet a játék két pilléréből: a bűvészkedésből és a klasszikus logikai feladatokból.

Elsőként a bűvészkedést látjuk: ezek olyan mozgáskombinációk, amelyek segítségével vagy elterelhetjük valaki figyelmét, vagy átverhetjük, vagy éppen elcsórhatunk valamit. Gyakorlatilag hat-nyolc lépcsőből álló recepteket kell írnunk, mindig megadva, hogy melyik kezünk mit csinál, mikor melyik tárgyat használjuk: a jobb kéz elterel, a bal előkészíti a titkos zsebet, a jobb bevet egy kis robbanóport, a bal elrejti a kulcsot, a jobb elővesz egy művirágot – és máris miénk a szajré. De ugyanilyen formában láttunk sérülés-tettetést (egy adag paradicsomszósszal) és elterelést egy fontos szekrény elől. Egy kicsit bonyolultnak hangzik, hisz nem egyszerűen a tárgyakat használjuk, de Claas szerint a játék megfelelő módon felkészíti majd a játékost e próbatételekre, egyre hosszabb, bonyolultabb trükköket követelve meg tőle.

A logikai feladatok ezúttal tényleg jobban építenek a logikára, mint a különféle tárgyak – logikátlan – kombinálására. Egy címerből kell rájönnünk, hogy az oxfordi egyetemen kell tovább kutatnunk; egy lepréselt orchidea nyomán jutunk el a kertbe; egy vers „30 ezüst volt a jutalma" sora árulja el, hogy a dobozkát nyitó jelszó Judás. Nehéz egy minimum húsz órás kalandjátékról fél óra alapján ítéletet mondani, de az biztos, hogy a hangulat – a mozdulatlan hátterek ellenére is – csak úgy árad a játékból! ■











Megtermett, mégis barátságos, sörpocakos recepciós látképe fogad minket feslett bőrmellényben a Rockstar londoni otthonában. A helyi iroda extravagáns és minden elemében formabontó (villódzó neonfények a bejárati ajtó felett, vagy az óriási bőrkanapé a recepciós pult mellett), de játékaik mégis alapvetésnek számítanak még a legércesebb kritikusok számára is. Legutoljára a Grand Theft Auto IV megjelenésekor definiálták újra a nyitott világú játékok fogalmát – és nem titkoltan hasonló volumenű minőségi ugrásra készülnek a Red Dead Redemption jövő hónapban megjelenő konzolváltozataival is. A végletekig kidolgozott és részletgazdag egyszemélyes sztori mellett azonban nagy hangsúlyt kap majd a többjátékos időtöltés is, amit a GTA IV főpróbája után a Rockstar San Diego stúdióiban szinte páratlanul hangulatosra csiszoltak. Lássuk tehát mire is számíthatunk dióhéjban!

A pontos számadatok ugyan még nem ismertek, de az már biztos, hogy rengetegféleképpen összemérhetjük tudásunkat, akár csapatostul, akár egyéniben. Összesen 16 játékos kalandozhat a vadnyugati tájakon egyszerre, melyek csapatonként 8-8 főre oszlanak. A multi alapja és lelke az úgynevezett Free Roam mód, ami kvázi a menü alapú lobbi helyi megfelelője – a komplett egyjátékos küldetés világában (élővilágával, gengsztereivel, időjárási viszonyaival) barangolva várhatjuk be társainkat, vagy gyűjthetünk szövetségeseket, de akár kalandozni is indulhatunk kedvünkre (amit szintlépéssel, versenyzéssel és tapasztalati pontjaink növelésével honorál a játék). A különböző küldetéstípusok indításakor egy reflexpróbáló szétlövés alapozza meg a hangulatot, ilyenkor egymással farkasszemet nézve egyszerre sül el az összes játékos fegyvere (megközelítőleg 30 különböző pusztítóeszköz között lesznek ágyúk, vadászpuskák, kések, félautomata fegyverek – és még dinamit is). Az irányítás a roppant jól működő fedezékrendszer bevezetésének és továbbfejlesztett valamint finomhangolt változatának köszönhetően igazi élményszámba megy. A vadnyugati, westernhangulat pedig tagadhatatlanul árad a képernyő minden porcikájából. A délután folyamán az alábbi lehetőségek közül szemezgettünk:

FREE FOR ALL SHOOTOUT , avagy ennek csapatverziója, a GANG SHOOTOUT. Ez a klasszikus deathmatch módozat, ahol mindenki-mindenki, vagy csapat-csapat ellen küzd az életben maradásért. Számít az elhalálozási ráta, és az asszisztálás is. Használhatjuk a fedezékeket, az épületek belső tereit, a kerítések nyújtotta védelmet, vagy akár megbújhatunk a harangtorony tövében egy mesterlövész puskával. Ha elég gyorsak vagyunk, akkor láncba fűzve a találatainkat további előnyre is szert tehetünk.

GOLDRUSH MATCH Fogd a pénzt és fuss! A játékosok számának megfelelő pénzeszsákok hevernek szerteszéjjel, amit fix pontokon felállított kincsesládákban kell elrejtenünk. Egyszerre több zsákot is felkaphatunk, ám a teher hatására könnyebb célponttá válunk, hiszen reflexeink és sebességünk rohamosan csökken.

HOLD YOUR OWN Bázis- és csapatalapú Capture the Bag (azaz CTF), ahol mindkét csapat védheti saját, illetve elkobozhatja az ellenfél aranytallérjait. Ez a mód igazi taktikai lehetőséget biztosít, hiszen a hatalmas nyitott területnek köszönhetően számos, csapatjátékot igénylő húzás szükséges a győzelemhez, legyen az lóháton nyergelő felderítőcsapat, ágyús támogatás a hegyoldalból, vagy két oldalról való beszorítás.



KIPRÓBÁLTUK A MULTIPLAYERT!

RED DEAD REDEMPTION

[ÍRTA BP]

ENSLAVED
ODYSSEY TO THE WEST

[ÍRTA **BP**]



adatlap

kiadó **namco bandai**
fejlesztő **ninja theory**
platform **ps3, x360**
megjelenés **2010. vége**
multiplayer **nincs**

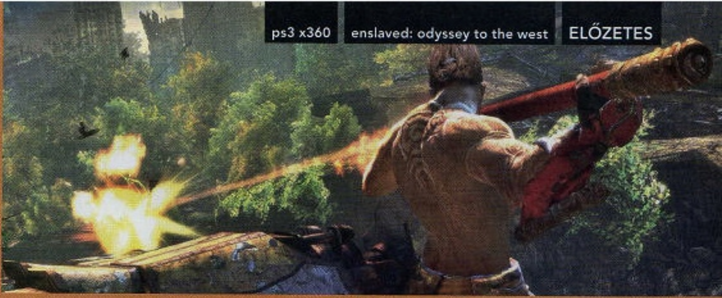
EGY CSIPET DARKSIDERS, EGY PARÁNYI PRINCE OF PERSIA, NÉMI GEARS OF WAR – MINDEZ MOZIFILMBE ILLŐ TÁLALÁSBAN ÉS KÖNTÖSBEN, IGAZI HOLLYWOODI SZAKEMBEREK SEGÍTSÉGÉVEL. INSTANT SIKERVÁROMÁNYOS A HEAVENLY SWORD FEJLESZTŐITŐL?

Kellemes borzongás fut végig a gerincoszlopomon, amint az elsötétített színházteremben beúszik egy éles kontúr a vetítővászonra és Monkey, az Enslaved – friss alcíme: Odyssey to the West – főszereplője átveszi a lélegzetem irányítását. A szélesebb publikum elől rejtve maradó mozgóképen azt a jelenetsort láthatjuk amint a brutális, nyers és erőszakos, ámde modern kori ősember pillanatok alatt szétkapja és atomjaira bontja a legmodernebb technorobotot. Simulékony mozdulatsorok, feszes, pattogó tempó, fegyverropogás, kaland, ügyesség és akció. A Heavenly Sword alkotóinak legújabb – immáron multiplatform – játéka bevallottan ezzel a kedvcsinálóval kezdte meg hódító útját, hiszen ez volt az a montázs, mely alapján a kiadói feladatokat ellátó Namco Bandai felfigyelt a játékra, és megszerezte a terjesztési jogokat. Jómagam pedig csak megszeppenve jegyzetelek a sötétben, hiszen a világ vezető zsurnalisztái körében egy exkluzív londoni klubteremben helyet foglalva arra várunk éppen, hogy mindent megtudjunk az Enslavedről és elsőként a világon megcsodálhassuk mozgásban is.

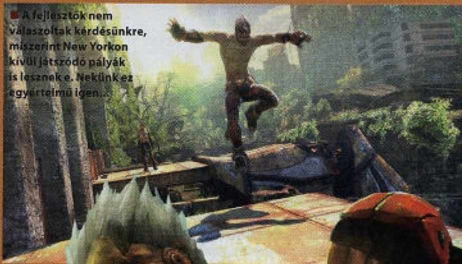
A kerettörténet szerint az emberiség alkonya napjaink után 150 évnyire következik majd be, ekkorra ugyanis több egymást követő nukleáris és atomháborúnak köszönhetően szinte teljesen élettelenné vált minden vidék – a készítők ugyanakkor leszögezték hogy a posztapokaliptikus világ itt egy picit eltér a már más játékokban megszokottaktól: a kiégett, kopár, élettelen, sivár tájak helyett amolyan vad dzsungelként burjánzanak a növények még a letaglózott metropoliszokban is; inkább Legenda vagyok, mintsem Terminator 4. A földi túlélők száma 25 és 50 ezer körül mozog, az emberiség feletti uralmat pedig már régóta óriási mechanikus gépek és robotok gyakorolják. Az intelligens gépek portyáik során szisztematikusan rabszolgasorsba hajtják az esetleges túlélőket, akik közül két szökevény kalandjaiban összpontosul a játék története is – a kezdet az a pont, amikor Monkey és Trip (avagy az erő és az intelligencia) furcsa párosa elmenekül az egyik rabszállító hajóról. Ezt a jelenetet egyébiránt két élő szereplő (Lindsey Shaw, amerikai színésznő Andy Serkis párja volt a karaktermegszemélyesítésben) előadásában is megcsodálhattuk: mimikával, gesztikulációval, arc- és testmozgással körítve. Bámulatos, hogy milyen részletgazdag eszköztárral képesek dolgozni a színészek, amit ezután az animátorok egy az egyben a digitális térbe ültetnek... Trip mindenesetre egy digitális pórázként funkcionáló fejdísszel fogja sakkban tartani Monkeyt, akinek így engedelmeskednie kell – különben éktelen fájdalmakban lesz része. A duó feladata hogy felkutassa a históriák szerint nyugaton rejtőzködő, kolóniákban elszórtan élő embercsoportokat, és véget vessenek a gépek uralmának.

A gyakorlatban mindez egy gyönyörű külső nézetes akciójátékban bontakozik ki, rombolható és deformálható fedezékekkel, közelharccal, vagy akár fegyveres küzdelmekkel, egy AI irányította segítőtárssal és számtalan logikai valamint a platformjátékok reneszánszát idéző feladatokkal. Az Enslaved ugyanis igyekszik minden stílusjegyből megfelelő arányban vegyíteni az adalékokat, hogy igazán élvezhető kalandtúrát varázsoljon a játékosok elé. A közelharcnál például speciális szögbe vált a kamera, ütéseinkre





azonnal reagál a program, és minden egyes találat esetén berezegteti a képet. És bár ugyan Trip közvetlenül nem irányítható (mikromenedzselésre nem lesz szükségünk, mert a bögyös hölgyemény önellátó), de bizonyos helyzetekben jól fog jönni, ha direkt ösztökélhetjük a leányzót ellenfeleink figyelemelterelésére, vagy akár önnön magunk felgyógyítására is. A páros igazi szimbiózist alkot egymással: Monkey felkaphatja társát a hátára, együtt lopakodhatnak, át tudják hajítani egymást kisebb hasadékokon, platformok között egyensúlyozhatnak, falat mászhatnak és ereszkedhetnek – mindezt egy entitásként. A kalandelemeket erősíti, hogy a sztori kibontását elszórtan elhelyezett utalások segítik, melyből kibontakoznak a letűnt világ apró titkai – és még arra is fény kikémlelhetjük az ellenfelek őrszemeit, és megakadályozhatjuk őket további erősítés érkeztében. Számos esetben főellenfelek is tarkítják utazásainkat – ilyenkor extra türelem és reflexpróbáló gombkombinációk

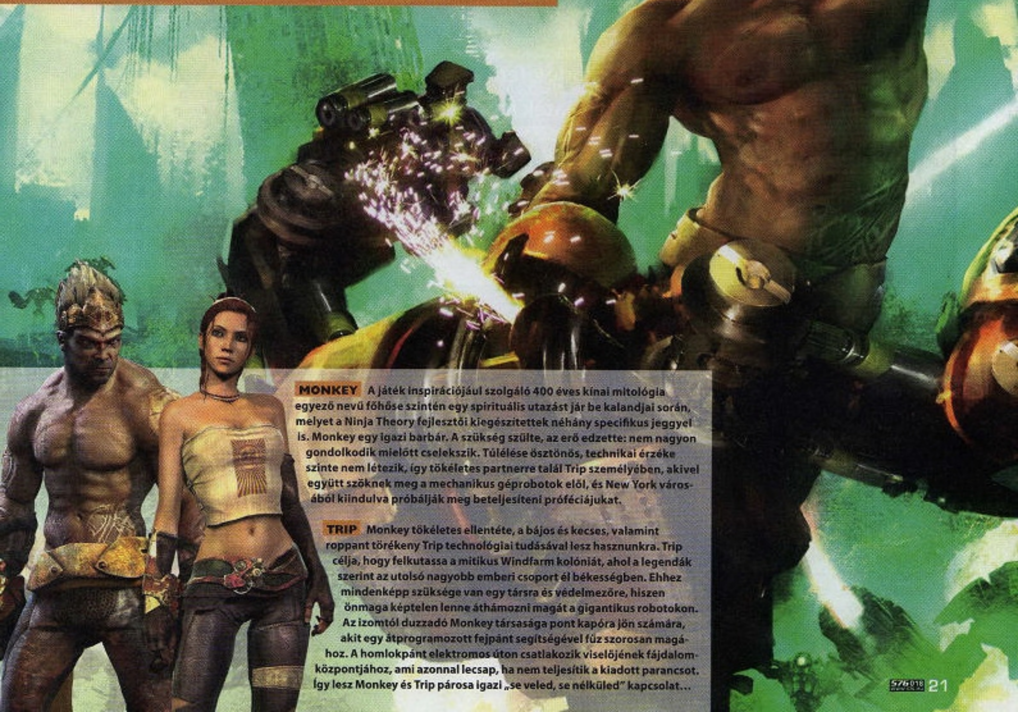


A fejlesztők nem válaszoltak kérdésünkre, miszerint New Yorkon kívül játszódó pályák is lesznek e. Nekünk ez egyértelmű igen...

A lerombolt New Yorkba ültetett ősi kínai népmese végül egy változatos és gyönyörű akciójáték lett!

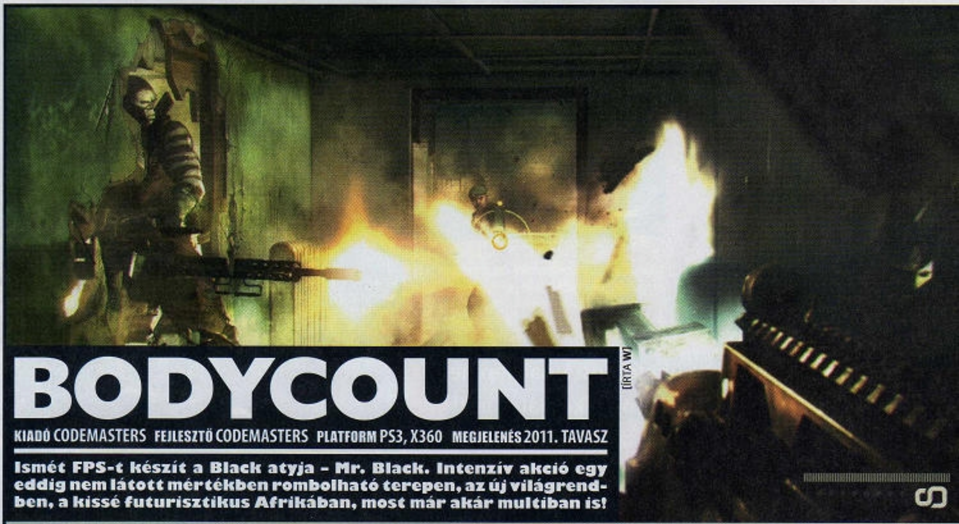
derül: mi és hogyan okozta a katasztrófát. Egy-egy logikai feladvány akár többféleképpen is megoldható – választhatunk a taktikusabb illetve fizikai erőfölény kikényszerítése között is. A pályákon nem csak az elhullott ellenfelek, hanem az eldugott zugok is tartalmazhatnak fegyvereket, vagy egyéb kiegészítőket – így az egyszerű farúdtól kezdve, a vaskos gépágyúig sokféle lehetőségünk lesz borsot törni a ránk támadó gépezetek vastüdeje alá. Néhány esetben magunk is felhasználhatjuk az idegen technológiákat: a felderítő robotokkal például sokaságára lesz szükségünk hogy legyőzzük őket (viszont számos esetben különleges ereklyékkel gazdagodhatunk).

A másfél órás prezentáció végén elégedetten dőlünk hátra, annál is inkább, mert megkaptuk amiért jöttünk. Szerethető, játszható, látványos akciójátékot, logikai és fejtörő elemekkel, mozifilmekhez fogható minőségben és kivitelezésben. Azt azonban már most borítékolhatjuk, hogy az őszi megjelenésig egészen biztosan hallunk még Monkey és Trip kalandjairól! ■



MONKEY A játék inspirációjául szolgáló 400 éves kínai mitológia egyező nevű főhőse szintén egy spirituális utazást jár be kalandjai során, melyet a Ninja Theory fejlesztői kiegészítettek néhány specifikus jeggyel is. Monkey egy igazi barbár. A szükség szülte, az erő edzette: nem nagyon gondolkodik mielőtt cselekszik. Túlélése ösztönös, technikai érzéke szinte nem létezik, így tökéletes partnerre talál Trip személyében, akivel együtt szöknek meg a mechanikus géprobotok elől, és New York városából kiindulva próbálják meg beteljesíteni próféciájukat.

TRIP Monkey tökéletes ellentéte, a bájos és kecses, valamint roppant törékeny Trip technológiai tudásával lesz hasznunkra. Trip célja, hogy felkutassa a mitikus Windfarm kolóniát, ahol a legendák szerint az utolsó nagyobb emberi csoport él békességben. Ehhez mindenképp szüksége van egy társra és védelmezőre, hiszen önmaga képtelen lenne áthámozni magát a gigantikus robotokon. Az izomtól duzzadó Monkey társasága pont kapóra jön számára, akit egy átprogramozott fejpánt segítségével fűz szorosan magához. A homlokpánt elektromos úton csatlakozik viselőjének fájdalomközpontjához, ami azonnal lecsap, ha nem teljesítik a kiadott parancsot. Így lesz Monkey és Trip párosa igazi „se veled, se nélküled" kapcsolat...



BODYCOUNT

[ÍRTA W]

KIADÓ CODEMASTERS **FEJLESZTŐ** CODEMASTERS **PLATFORM** PS3, X360 **MEGJELENÉS** 2011. TAVASZ

Ismét FPS-t készít a Black atyja – Mr. Black. Intenzív akció egy eddig nem látott mértékben rombolható terepen, az új világrendben, a kissé futurisztikus Afrikában, most már akár multiban is!

A Bodycount nem a Black 2, és nem is az, amit az eredeti csapat annak megjelenése után folytatás címén készített volna. Ezt elégszer hangsúlyozni nem lehet, legalábbis Stuart Black szerint. Black – aki a játék elnevezésénél állítása szerint nem a személyi igazolványát használta – persze füllenthet is, ami egyáltalán nem lenne meglepő egy olyan iparágban, amit a hangzatos marketingszövegek hajtanak előre. Black viszont más: fura. Mert őszinte. Hezitálás nélkül nyilvánítja ki azt, hogy a Criterion a Black készítése során nem állt a helyzet magaslatán. Nem tudott például valós fizikára emlékeztető modult írni, így csalt, úton-útfélén, minden adandó alkalommal. Nem tudott megfelelő mesterséges intelligenciát írni sem, olyat, ami tisztában van a fedezék fogalmával – a háttérben ezért kézen fogva kellett vezetni mindenkit. Nem volt multiplayer, mert a Criterion egyszerűen nem tudta, hogy lehetne összehangolni a valós idejű számításokat több játékos esetén. A Criterion a tökéletes mágus és maga a Sátán: elhitette mindenkivel, hogy a hibák nem léteznek. Mert elkendőzte azokat, nem is akárhogy: a Black lehet, hogy nem definiálta újra a stílust, de négy év elteltével sem akad olyan kihívója, aki annyira hitelesen adta volna vissza egy fegyver elsütésének erejét és hangját. Mert a Black maga a fegyverpornó, golyó-bukkake, a rakétasebességgel száguldó ólom himnusza. Mi akkor a Bodycount? Az új próféta könyve az FPS-ek nagy Bibliájában.

Lopakodás, fejlődés, fedezékharc – mindez nem a Bodycount. Ez a játék az eszelős pusztításról szól!

NEW ORDER

John Doe-nak, azaz névtelennek hívni a világ (egyik) legtökösebb katonáját nem tűnik túl jó ötletnek. Kivéve persze akkor, ha a világ kifordult önmagából, az addig ismert Föld megszűnt létezni és mire bárki is feleszmélt volna, már megindult a háború. A Bodycount világában ez történt: senki sem tudja, hogy mikor vagy hogyan, de többé már semmi sem olyan, mint régen. Ledőltek az addigi korlátok, új ideológiák születtek meg és elkezdték vívni örök harcukat. Üdv az Új Világban, Afrikában, ahol „A Hálózat" akar a trónra kerülni, de „A Célpont" az útját állja. John nem egészen önszántából kerül a kontinensre, épp a lábát lógatja otthon, mikor egy titokzatos hívást kap, misztikus álom zuhan a szemére és mikor felébred, épp a föld felé tart – az égből, pár száz méter magasról, egy hatalmas tó felett küzdve a szabadesséssel. John az eszköz, a lecserélhető, ki- és felhasználható, bármikor eldobható tökéletes katona.

És mint ilyen pont a megfelelő ember a feladatra – vagyis a Célpont (a névtelen és arctalan csoport) eltörlésére. Kinek és miért? Azt csak a Hálózat tudja – John a feladatot nem kérdőjelezi meg, inkább azt csinálja, amihez ért: pusztít, rombol és öl. Mindent és mindenkit, mindenhol. A Bodycount pontosan ugyanazt teszi, mint amit a Black is megpróbált, azaz lefejti a narrációt, nem próbálja meg senkivel sem elhitetni, hogy egy nagyon teátrális kalandban lesz része, ahol előtérbe kerülnek az értelmek, életre szóló barátságok szövődnek és a végén mindenki egymás nyakába borulva ünnepel.

CHUCK ÉS NORRIS

A Bodycount nem John Doe története. Nem is Afrikáé – ez az ólom és az acél históriája. Főszerepben: Gépfegyver Árpád, Shotgun Jóska és RPG Károly. Modern csatatér ez, friss kelléktárral és azzal, amiről sokan elfeledkeznek: az erővel. Ereje van annak, ha valaki meghúzza a ravaszt, ha a golyó elhagyja a fegyver csövét, ha az becsapódik egy testbe vagy gellert kap valamin. A Bodycount viszont még ennél is tovább megy! A Black a maga idejében rendkívül tisztességes rombolható terepet kínált, ahol ugyan masszívan nem volt deformálható a váz, de az arra pakolt tárgyak már igen. Ebből a leckéből írta a maga kis házi feladatát a Bad Company 2 is, a Bodycount viszont újraírja az egész tankönyvet. Az itteni épületek nem csak, hogy rombolhatóak, de rétegről rétegre hámozhatóak le. Szó szerint: minden felület több lépcsőben bontható le, kezdetben a vakolatot kapirgálva, aztán rátérve a betonrétegre, felhasítva az abban rejlő acélvázat. És ez nem csak látványelem,





■ Multiplayerben különleges játékmódokra, túlbonyolított szabályrendszerre nem kell számítani, de az mindenképpen dicséretre méltó, hogy lesz teljes kooperatív-mód!

hanem taktikai tényező is, mert ha épp nincs szabad út a továbbjutáshoz, nos, mindenki csináljon egyet magának ott, ahol épp jólesik, legyen az egy ház falán, vagy abban a kis bunkerban, ahol az éppen aktuális ellenfél biztonságban érzi magát. Gyaníthatóan sokáig nem fogja, ahogy maga Joe sem, ha folyamatosan egy fedezék mögé lapul.

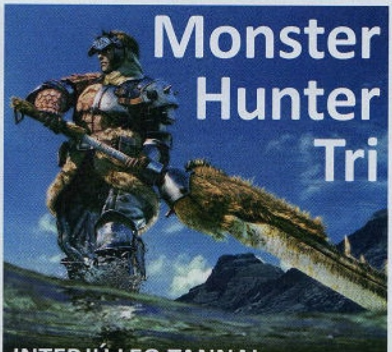
Főleg mert a Codemasters az FPS pionírkodást retróval képzeli el. Nincs például regenerálódó életerő, vagy legalábbis olyan formában nem, amit az aktuális sztárjátékok használnak. Vannak helyette életerő csomagok és bizonyos szintig, pihenőállásban visszatöltődő energia (á la Chronicles of Riddick). Nincsenek elképesztően nagy nyílt terek sem, ahol több tucat résztvevő gyilkolja egymást a távolból: a Bodycount harcainak zöme zárt térben, pár méteres távolságban zajlik, ezzel is kihangsúlyozva a küzdelem brutalitását és azt, hogy minden élet egy hajszálon múlik. Főleg úgy, hogy A Célpont nem egyszerű, mezei katonákból áll, hanem szakképzett zsoldosokból. Szanitécekből, kémekből, hackerekből és erőemberekből, akik aktívan segítik egymást a csatatéren.

És ezt maguk a játékosok is megtehetik: a Bodycount már nem csak hírből ismeri a multiplayer fogalmát. Ugyan maga a fejlesztés még relatíve gyerekcipőben jár – csupán a tartalom egy erősen alacsony százaléka készült el – a többjátékos opció már működik. 12 főt támogat, megtartja a terep rombolhatóságát, közel 23 pályát tud már most felmutatni, ráadásul a fő kampánytól leválasztva még egy kooperatív módot is ismer.

A Bodycount az, amire mindenki vágyott a Black után: tökös, belevaló FPS, amely ugyanarra fókuszál, ami a Blacket olyan felejthetetlenné tette. Nem filozofál a háború etikájáról, nem fordul húsz perces, teljesen passzív átvezető videókba, hogy elmesélje, milyen is az igazi küzdelem: inkább megmutatja azt. ■



Monster Hunter Tri



INTERJÚ LEO TANNAL

A Capcom szörnyvadász sorozata óriási siker Japánban, sokkal kisebb lelkesedés veszi azonban körbe Európában. Mivel a Wii-s epizód nemsokára megjelenik, lehetőségünk volt emailen keresztül meginterjúvolni a Capcom angol PR-osát, Leo Tant.

Mennyire fontos a történet egy ilyen játékban – ami ugye azért lett ennyire sikeres, mert kicsit a Diablo által ihletve lehetővé tette az online kooperatív küzdelmet.

Nagyon fontos, és úgy érezzük, hogy e téren hatalmas az előrelépés a sorozat előző tagjaihoz képest. Bár nyilván nem volt szándékunkban olyan összetett sztorit alkotni, mint amit mondjuk egy Ace Attorney játékban élhetsz meg, de a hangulatot, a motivációt megadja.

És akkor miről is szól a sztori?

Vándorlásaid során egy kis faluba érsz, amit állandó támadások és földrengések sújtanak. Természetesen fegyvered láttán azonnal mindenki arra kér, hogy próbáld megoldani a helyzetet – a konkrét küldetéseket pedig a falu vezetőjétől kapod.

Külön karaktert kell kreálni a sztorihoz, illetve az online módhoz?

Nem, ugyanazt a harcost irányíthatod minden játékmódban, és bárhol szerzel kincseket, azokat később bármelyik játékmódban használhatod. Természetesen vannak olyan fegyverek és páncélok, melyeket csak online, vagy éppen csak a sztorimódban szerezhetsz meg, így ha mindent ki akarsz próbálni, akkor minden lehetőségbe bele kell vetned magad.

Mennyire él a világ: a szörnyek, lények egymást is támadják, vagy csak a karakter húsára vágynak?

Természetesen megpróbáltunk minél mozgalmasabb és hihetőbb környezetet készíteni, így a különböző élőlények vadásznak egymásra, menekülnek egymás elől. De nem csak egyszerűen erről van szó, a természetből ellesett apró kis trükkökkel próbáltuk feldobni a játékot. Csak egy példát mondok erre, hisz ezek a legélvezetesebb dolgok, nem akarok sok poént lelőni. Tehát a játék elején van egy lábas kígyó jellegű lény, amit viszonylag könnyű legyőzni – ő viszont természetes védekezésként más szörnyek hívóhangját utánozza, így megeshet, hogy te nekiesel, ő pedig egy hatalmas sárkányt idéz elő; úgyhogy, ha ez a lény futni kezd, vagy elrejtőzik, biztos lehetsz benne, hogy valami sokkal veszélyesebb szörny érkezik…

A négyfős kooperatív mód mellett van esetleg lehetőség arra is, hogy egy ismerősünk ellen vonuljunk harcba?

Nem, közvetlenül nem verheted le az ismerőseidet, vagy éppen ismeretleneket. Van azonban egy lehetőség arra, hogy megmérkőzzetek, pontosan erre szolgál az Aréna játékmód. Itt négy, előre összeállított felszerelés-csomag közül lehet választani, és arra megy a küzdelem, hogy ki tudja előbb leverni a meglehetősen erős szörnyeket. ■

(A Monster Hunter Tri április 23-án jelenik meg.)



[ÍRTA WJ]

TRUE CRIME

GTA Ázsiában. Közelharccal. Jellemjátékkal. Modern harcrendszerrel. Szóval annyira nem is GTA...

Most már biztos: 2010 az az év, mikor visszatérnek azok a sorozatok, amikre elhanyagolhatóan kevesek várnak türelmetlenül. Mondván, ha nincs GTA, mindent szabad – így előmászik az elfeledett emlékek polcáról a Dead to Rights és előbújik a GTA-klón létéből kibújni képtelen True Crime is. Új fejlesztővel, új terepen, új megoldásokkal – valahol ott, ahová még senki sem járt. Így legalábbis még biztosan nem.

SZIGORÚAN PISZKOS ÜGYEK

Bűnöket követhettünk már el modern New Yorkban, a kilencvenes és nyolcvanas években Kaliforniában, illetve Floridában, no meg a kora hetvenes évek Angliájában – de e tájak, bár remek terepet kínáltak a játékosoknak, egzotikusak semmi esetre sem voltak. Ázsia látszólag hiányzik a GTA-sorozat univerzumából, legalábbis a Chinatown Wars epizódig még csak említést sem tettek róla. A True Crime viszont megpróbálja bemutatni ezt a kontinenst is: a komplett sorozatot rebootolni, újraindítani kívánó új rész áthajózik Amerikából a távol-keletre és megmutatja, hogy milyen is Hong-Kong alvilága a 21. században. Látszólag pont olyan, mint huszonöt éve: hihetetlenül nagy, a sötétséget csak a vibráló neonfény világítja be; és ami a legfontosabb, még mindig a triádok uralják, a hatóságok pedig látszólag tehetetlenek. Vagyis a terep ideális, hogy a szokásos klisék – Amerikából érkezett, roppant elszánt ügynök, bűnbandába beépülés – elsüthetőek legyenek. Wei Shen pedig van olyan szerencsétlen, hogy a sors rá húzza a magányos hős gúnyáját. Shen persze nem a csúcsról kezdi, a heroikus paneleknek megfelelően alulról indul, hogy verőemberként indulva küzdje fel magát az egyik triád ranglétráján.

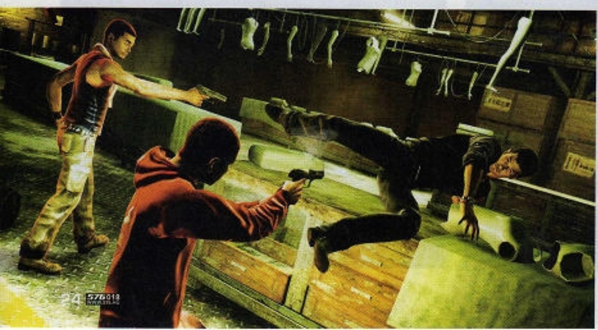
A True Crime teszi mindezt tagadhatatlanul GTA-klónként, érdekes kettősséggel. A realitást csupán a helyszín terén alkalmazza, a játékmenet terén inkább a kötetlen, vidám, korai GTA-korszakot próbálja megragadni, ázsiai vénával, távol-keleti ízzel. A kulcsszó a fúzió: a közlekedés, a fegyveres és a közelharc ötvözése úgy, ahogy azt eddig ritkán lehetett látni. A jelek egyértelműek, a True Crime legnagyobb érdemének a harcrendszert tartja, amely inkább idézi a klasszikus B-kategóriás akciófilmeket, mint a modern fegyverbaletteket. Vagyis a közelharcot erőlteti, háttérbe szorítva a pisztolyokat, puskákat és gránátokat. Shen nagyon komolyan gondolja a pofozkodást, valósággal szórja az ütéseket, rúgásokat, dobásokat és az összetettebb mozdulatokat, egyszerre akár egy kisebb csoporttal is felvéve a harcot. Persze az ellenfelei sem tétlenek, előszeretettel csépelnék ők is hősünket – e

adatlap

kiadó **activison**
fejlesztő **united front**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **2010. q3**

■ Noha nem tör a Mirror's Edge babérjaira, a True Crime sokkal nagyobb mozgásszabadságot ad, mint bármelyik GTA...







A terep kihasználása majdnem mindig halálos kimenetelű mozdulatokat jelent





Shen a legbefolyásosabb triád tagjaként szinte bármit elköthet, nem csak vad sportkocsikban és öregedő teherautókban, de motorokon is száguldva – és persze lövöldözve.



Bár a fegyveres harc kisebb szerepet kap a játékban, mint legtöbb konkurensében, itt is bevethető lesz rengeteg kéziágyú



A játék csaknem minden mozdulatát motion capture eljárással rögzítették, Shen támadásaitól kezdve a rúdon táncoló stripperek táncáig...

Respekt!

A szabad játékmenetű játékok zöme az előrehaladást bizonyos feladatok végrehajtásához köti: a True Crime is ilyen, de itt nem őrült akciókon, hanem a tiszteleten van a hangsúly. A „Face" rendszer egy olyan fiktív valutát mutat, amely eldönti, hogy Shen kitől is kaphat küldetéseket. Az értéket növelni sikeres akciókkal lehet, egy erősebb támadás-kombináció, méretesebb pofon rengeteget lendít a számlálón, de egy sikertelen mozdulat, kudarcba fulladt küldetés le is csiphet belőle. Ennek ráadásul több szinten is jelentősége lesz, előfordulhat ugyanis, hogy Shen küldetésének célja egy másik karakterével ütközik, így a játékosnak kell döntenie arról, hogy kinek is akar a kedvében járni!



mozdulatok azonban megfelelő időzítéssel mind visszájukra is fordíthatóak, így egy látványos repülőrúgást elkapva könnyedén küldhető a földre az immár egy törött lábbal gazdagabb elkövető.

A látványosabb mozdulatokat a terep is segíti, valahogy úgy, mint a Yakuza-sorozatban vagy a Condemned 2-ben, így ha sikerül valaki megragadni és a falhoz, vagy valami szúrós/kemény tereptárgyhoz cipelni, Shen erőteljes és láthatóan fájdalmas mozdulatokkal vethet véget egy-egy küzdelemnek. Ilyen lehet egy oktalanul nyitva felejtett kapcsolótábla (magas amper-értékkel), egy épp kapóra jövő hűtőajtó (amivel gyorsan formálható a koponyacsont), vagy épp egy asztalba vágva felejtett hatalmas húsvágó bárd, ami a leggyorsabb út egy férfi szívéhez. Vagy bármelyik más belső testrészéhez. A testtájékok említése nem véletlen, bár kétségtelen, hogy ezek elsősorban a fegyveres harcnál kerülnek elő: a True Crime ugyanis lehetővé teszi, hogy nem halálos találatokkal is elintézhető legyen bárki.

ROCKY

Ehhez pedig minden kelléket megad, nem csak a széles arzenálról gondoskodva, de felmondva az olyan alapvető leckéket is, mint a fedezékek használata, a robbanó hordók szitává lövése vagy épp a tereptárgyakról való elrugaszkodás, és úgy általánosságban az atletikus közlekedés. A folyamatos mozgás a True Crime egyik nagy erőssége, az egyszerűnek tűnő küldetésekből percek alatt hatalmas és extrémen látványos tűzpárbajok kerekedhetnek, fegyver kergetőzéssel majd spontán autósüldözéssel és persze nagy ökölharcos fináléval.

Az itteni Hong Kong egyáltalán nem olyan, mint a valóságban – bár első ránézésre az azt csak filmekről ismerő számára igen hasonló, utcái, sikátorai és szigetrészei mind-mind inkább a gördülékeny és szórakoztató játékmenetnek hódolnak be, mintsem a térképek szigorú másolásának. Persze fontos, ismert épületeket átvettek, de az utcák másként vezetnek, mint a valóságban, és az eltérő kerületeknek is inkább az eltérő hangulatát próbálták megragadni.

A True Crime jelen állapotban egész szépen fest: az éjszaka sötétjén áthasító neonfények, az ablakokban pislákoló apró lámpák, a napfényt eltakaró szmog és a mindent ellepő kosz káosza adja meg a távol-kelet ízét. Az mindesetre biztos, hogy True Crime nagy és változatos játszóteret kínál, ahol küldetések sokasága gondoskodik nem csak a történet előrébb gördítéséről, de mellékes szórakozásokról is.

Távol-keleti akció, nyugati szellemiségben. A True Crime-nak sok akadályt kell leküzdenie ahhoz, hogy ne csak önmagát gondolja újra, de legyen esélye a gigászok elleni csatában is. Mert a GTA hiányában a hasonló játékok (a Mafia 2-től az L.A. Noire-ig bezárólag) egész tengere verseng a játékosokért. Két ütőkártyája már van a True Crime-nak: most már csak jól kell kevernie a maradék lapjait! ■



split second velocity

Sportkocsik és versenypályák; robbantások és leomló tornyok; a cél nem az ellenfél megelőzése, hanem megsemmisítése. És aztán a füstölgő roncs leelőzése.

kiadó DISNEY INTERACTIVE
fejlesztő BLACK ROCK
platform PC, PS3, X360
megjelenés MÁJ. 21.

[ÍRTA GRATH]

Ördögi vigyor terül szét Robert Watson producer arcán, amikor a nemrég Velocity alcímmel felruházott Split/Second egyik extra játékmódjáról beszél: „Megnéztünk minden akciófilmet, és az derült ki, hogy minden kamion valójában egy gonosz lény, mind arra hajt, hogy kinyírja a körülötte haladókat!". Indy, Bond, Batman, Terminator, Mátrix – sorolja az inspirációkat, a „gonosz kamionokat", és a lista beszélgetésünk alatt egyre csak nő, és visszamegyünk egészen 1971-ig, Spielberg első filmjéig, melyben egy kamion vadászik a főszereplőre. No nem kell megijedni, nincs semmi művészi a sokat mondóan Survival névre keresztelt játékmódban, és természetesen nem is a kamionokon van a hangsúly. A kamionok csak az arctalan ellenfelek, akiknek a támadását túl kell élnünk.

Agresszív száguldás robbanószerrel alaposan megpakolt pályákon. Ezt a valóságshow-t mi is állandóan néznénk!

A PÁRBAJ

Megkérdezem Robertet, hogy mi a feladat, erre a kezembe nyomja a kontrollert: éld túl a kamionokat! Egy – tényleg sok filmből ismerős – kiszáradt betoncsatornában találom magam, egy száguldó kocsit irányítva. Hamar utolérem az első 18-kerekűt, és máris megtudom, hogy az itteni kamionok miben gonoszak: robbanó hordókat szórnak a mögöttük haladó, kétségbeesetten előzni próbáló tömegbe. A kék hordó csak kis időveszteséggel jár, a piros azonban egyet még el is vesz a három életünkből – a cél pedig a minél több kamion megelőzése, és így a minél több pont megszerzése. A toplistán gúnyosan mosolyog rám a Black Rock legjobbjainak eredménye – és bár jó lenne leírni, hogy betörtem a top 10-be, sajnos ez nem igaz. Nagyon nem igaz, de hagyjuk a pontos számokat...

Lengyelországban vagyunk, ahol pár kört már mentem a hagyományos versenyeken is. Illetve fenéket hagyományos, hisz a Split/Second nem a puszta előzgetésről szól. És nem is a Blur (vagyis a Mario Kart) megoldását választja az agresszió kifejezésére: nincsenek felvehető, majd fegyverként bevethető ikonok. Nem, ehelyett magát a pályát





A folyamatosan változó pálya miatt nincs minitérkép, a kilométer-óra felesleges, így minden információ elfér a sárhányó mögött

használhatjuk ki, annak veszélyes, direkt erre készült szakaszaival árthatunk ellenfeleinknek. A módszer ismerős: ugratással, előzéssel, és főleg farolással gyűjthetünk naftát, összesen három egységnyit. A pályákon több száz ponton találhatunk kék ikonokat, amelyeket egy egységnyi naftával indíthatunk be. Az eredmény mindig valamilyen pusztítás, ami, ha jól időzítünk, és az ellenfélnek nincsenek elképesztő reflexei, kivonja az előttünk haladókat a küzdelemből. Felrobban néhány parkoló kocsi. Egy helikopter öt centivel az aszfalt felett végigvonszol egy soktonnás teherautót. Az útra dől egy daru, felrobban egy benzinkút, hirtelen elénk dől pár irdatlan vascső – a variációk pályáról pályára változnak.

Ezek ráadásul csak a kisebb aljasságok – egy részüket akár meg is lehet ismételni (míg a kerozinszállító kamion csak egyszer robbanhat fel, addig a teherlift többször is az útra csapódhat). Az igazán durva akciókat csak teljesre töltött mércével lehet aktiválni, viszont ezek képesek minden ellenfelünk kiirtására, és sokszor a pályát is átformálják. A belvárosban lerobban a magasvasút, és több száz méteren előttünk lángok és törmelék borítja el az utat – ráadásul a kiégett vasúti kocsik miatt kénytelenek vagyunk egy teljesen új útvonalon továbbmenni: egy ledőlt épület romjai között lavírozva, útba ejtve egy addig megközelíthetetlen autópálya-szakaszt. A kikötőben egy óriási teherhajót hajtathatunk be a pályára: akit elér a sokszáz tonnás monstrum, azonnal miszlikké robban – ráadásul muszáj lesz a rakpart helyett a raktárok közé költözni a versenynek is a rombolás miatt. És hasonlóképpen: amikor egy utasszállító csapódik a földbe, vagy egyetlen gombnyomással földnek döntjük az irányítótornyot, nem csak az előttünk haladókkal tolunk ki rettenetesen, de az egész útvonal is megváltozik.



MINDEN ÁTVERÉS

Földnek csapódó repülő, kikötőbe rohanó hajó – nem túl Disney-s elképzelések. Amikor felvetem ezt Robertnek, rögtön előjön belőle a marketinges: a játék pusztítását nem szabad komolyan venni, hisz a Split/Second egy tévés valóságshow-t mutat be. A repülőben nincsenek utasok, a kikötőt direkt a műsor kedvéért húzták fel, a belvárosban ledőlő üveg-acél toronyház is csak a díszlet része. „És az imént megmutatott, miszlikbe robbanó ellenfelek?", kérdezem. „Nos, az mágia" – mondja nevetve Robert. Igaz, amíg a Burnout-sorozatban senkit nem zavarnak az újjáéledő ellenfelek, addig itt sincs jogunk belekötni ebbe.

Ráadásul a tévés műsor koncepcióját tovább is viszik: a játék 12 fejezetből áll, és minden ilyen epizód hat versenyt tartalmaz. Összesen öt játékmód lesz (verseny az óra ellen, verseny a többiek ellen, a kamionos túlélő mód, egy olyan, ahol egy minket rakétázó helikoptert kell levadászni az égből, és egy egyelőre titokban tartott), a hatodik futam pedig mindenhol egy különlegesen képzett pilóta elleni futam lesz. Természetesen online is megmérkőzhetünk – a nyolcfős futamokat millió téren állíthatjuk saját kedvünkre.

A Split/Second egy héttel a Blur előtt kerül a boltokba, de nem ez az egyetlen előnye. A Black Rock most valami igen különlegeset talált ki – ez az első versenyjáték, ahol élvezetesebb a második helyen száguldani, mint az élen. Persze mindez csak az utolsó kanyarig igaz… ■



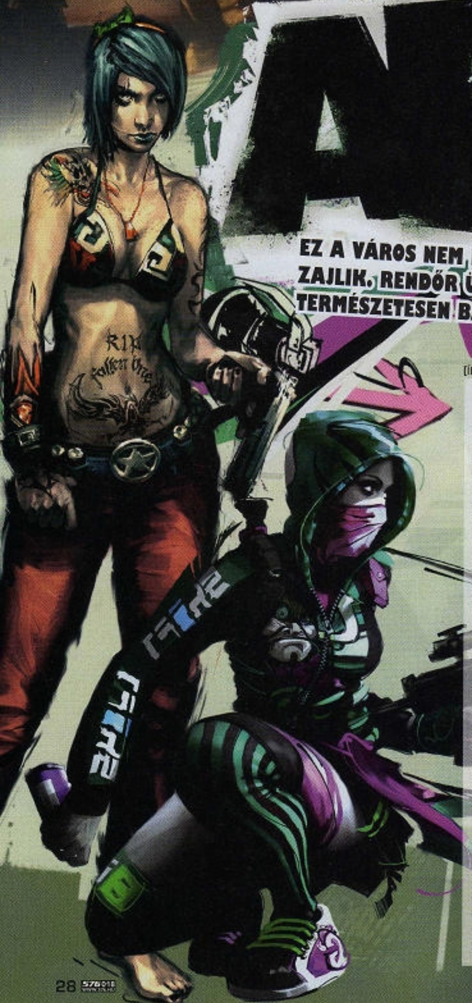
Mivel az autókat miszlikbe lehet robbantani, egyik gép sem hivatalosan licencelt jármű. Ennek ellenére láttunk majdnem-Audit és majdnem-Lamborghinit is…



APB

KIADÓ
EA
FEJLESZTŐ
REAL-TIME WORLDS
PLATFORM
PC
MEGJELENÉS
2010

EZ A VÁROS NEM EGY BARÁTSÁGOS VIDÉK - ITT ÁLLANDÓ HARC ZAJLIK. RENDŐR ÜTI A RABLÓT, TOLVAJ SZALAD AZ ŐRÖK ELŐL. TE TERMÉSZETESEN BÁRMELYIK OLDALHOZ BEÁLLHATSZ SZÓRAKOZNI...



[ÍRTA **W**]

Szoknya, whisky, haggis és vagy négyezer különösen durva káromkodás – Skócia sokat adott a világnak. Történelmi eseményeket, helyszineket és szereplőket, szép tájakat és a bűn mocskát a modern Amerikában. Kevéssé ismert tény: a játék, ami grandiózus sorozatban mutatta be Amerika keleti és nyugati partját, körüljárva az amerikai álmot, hihetetlen pontossággal (és cinizmussal) ábrázolva a szubkultúrát – skót. Úgy hívják Grand Theft Auto. Nagy Autólopás, amely nem csak méreteiben, de gazdasági vonzerejében is érezhető. A GTA IV jelen generáció egyik legnépszerűbb játéka, ami nulláról építkezve álmodta újra Liberty Cityt, teljesen új oldalról közelítve meg egy legendás helyszint. Megpróbálkozott azzal is, ami a GTA-tól addig idegen volt: mindezt többjátékos támogatással tálalni. Az All Points Bulletin ennél már nagyobb léptékben gondolkozik. Ahelyett, hogy a multiplayert egy végletekig kidolgozott világ köré rakná pótlólagos megoldásként, inkább egybekaristolja az online és az offline élményeket. GTA MMO, a GTA-név nélkül, de annak eredeti megálmodóival, egy modern metropoliszban. A tökéletes recept?

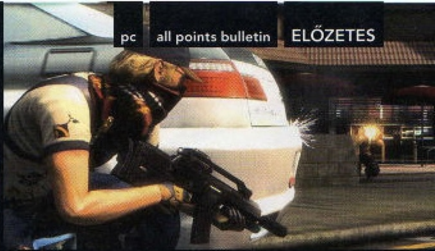
A NAGY BALHÉ

Az APB egyszerű felállással indít: két frakciót kínál, két drasztikusan eltérő feladattal – rabló és pandúr lehetsz. Rabló a láncos-kendős-rasztás gengszter, a pandúr pedig a kopó, aki a nyomába ered – és ezek további alcsoportokra oszlanak a rivalizálás jegyében. Hogy melyik oldalt választod, az csak rajtad múlik, ahogy az APB-ben minden más is. Ha egy szót kellene találni, amivel tökéletesen körül lehetne írni az APB-t, akkor az a testreszabhatóság lenne. MMO-ban ez általában a páncélok menedzselésén túl sokat ez nem szokott jelenteni, itt viszont minden a szerkeszthetőségnek hódol be. És amikor valaki azt mondja, hogy minden, akkor azt szó szerint lehet érteni: nem csak az irányított főszereplő fizikai tulajdonságai, magassága, szemszíne állítható, de komplett ruházata, ékszerei, tetoválásai, autói, bandajelei. Esetleg zenéi, fegyverei, eszközei és hangja is.

Ha valaki látta már a Forza Motorsport grandiózus, lebutított Photoshopra emlékeztető felületét, amivel akár komplett festmények is készíthetők: nos, az vegye alapul azt, szorozza meg valami jó nagy számmal és képzelje el, hogy az eszköztárat már nem csak a kocsikhoz használhatja, hanem a fent felsorolt dolgok mindegyikéhez. Módosítható a kocsik felnije, a kasztni, a duda- vagy a motor hangja. Elkészíthető a több layeres, teljesen szines és saját mintájú festés és tetoválás, ami bandák (azaz a klánok) esetében kollektívan rá is húzható minden tagra. A LastFM profil tulajdonosok még a rádióból



■ Az aukciós házban megvásárolt reklámfelületekre gyakorlatilag bármi felfesthető, ami a játékkal kapcsolatos, ez akár rajongói portáloknak is remek lehetőséget nyújthat.





kiszűrődő zenét is módosíthatják, sőt, saját dallamot is kreálhatnak, ami az esetleges haláluk után játszódik le a gyilkos gépén.

És a legjobb: ez nem csak extrovertált art-maszturbáció, taszító magamutogatás, hanem életforma, amiből akár meg is lehet élni az APB virtuális világán belül. Minden egyes elkészített tetoválás és festés az aukciós házban áruba bocsátható, az így szerzett hírnév pedig visszaforgatható a fejlődésbe.

BANDÁZÁS

Ami különösen azért is olyan fontos, mert az APB szakít a szintekkel és a kasztokkal és így az unalmas grindeléssel is. Az új fegyverek és tárgyak folyamatosan, a hírnév és a teljesített küldetések függvényében nyílnak meg – a győztes megkapja a jutalmat, a vesztes pedig ismét próbálkozhat. Ez pedig magával hozza a kiélezett csatákat a két oldal miatt: a küldetéseket általában mind a két frakció megkapja, az egyik értelemszerűen a bűnelkövetéssel, a másik viszont ennek megakadályozásával próbálkozik. A rendőrök elsősorban nem a gyilkolásra mennek, hanem a bűnmegelőzésre, az NPC-k védelmére, az utcák rendben tartására. Ehhez megkapják a maguk kis eszköztárát, amivel akár képesekké válnak bárkit letartóztatni, közel fél percre kivonva bárkit a játékból. Az APB-ben rendkívül fontos az, hogy hányan is küzdenek: az akár több tucat fős utcai háborúk mellett a kisebb harcok is éppen olyan jelentősek, hiszen NPC-k elleni küzdelem nincs: itt mindig játékosok küzdenek játékosokkal.

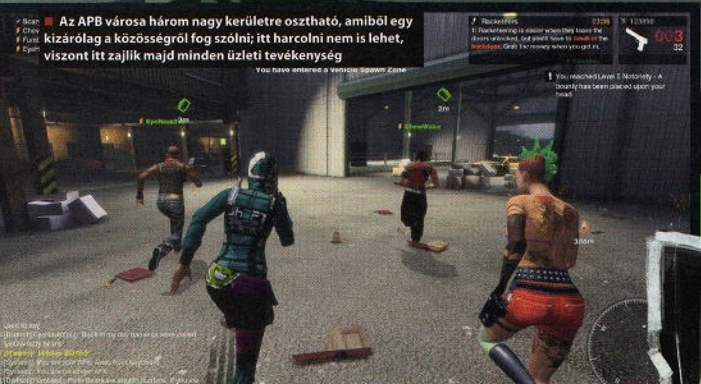
Ezt pedig legfőképpen azért is tehetik meg, mert az APB nem egy grandiózus, több ezer főt egyszerre kezelni képes területen zajlik – érdekes keveréke az instance-oknak és a tradicionálisan nyílt MMO-knak. Az APB szerverenként 100 ezer játékost kezel, amit aztán 100 kisebb területen belül szór el 100 szereplős bontásokban, valahogy úgy, mint a Guild Warsban. Ez azonban nem jelenti azt, hogy ennél több ismerős nem szerezhető – a szerverek szabadon átjárhatóak, az egyes klánok és csoportok pedig automatikusan egy területre kerülnek, így a széttagoltság egyáltalán nem jelent problémát.

Ha valami, hát a pénz kérdése az APB számára jelenleg egy nagy kérdőjel. Annyi biztos csupán, hogy nem hagyományos üzleti modell várható, vagyis nem kell tizenpár dolláros havidíjat kicsengetni mint minden más népszerű MMO esetében. A mikrotranzakciók intézménye sem fedezné a költségeket a stúdió szerint, így csak találgathatunk – a Real-Time vagy feltalálta a spanyolviaszt, vagy olyan megoldáson gondolkodik, ami inkább más területeken jellemző (percdíj? feltöltőkártya?). Az APB lehet, hogy nem a legszebb, de komoly erőfeszítéseket tesz azért, hogy az egyik legkülönlegesebb MMO legyen – még ha ahhoz fejest is kell ugrania a bűnözés világának feneketlen mélységeibe. ■

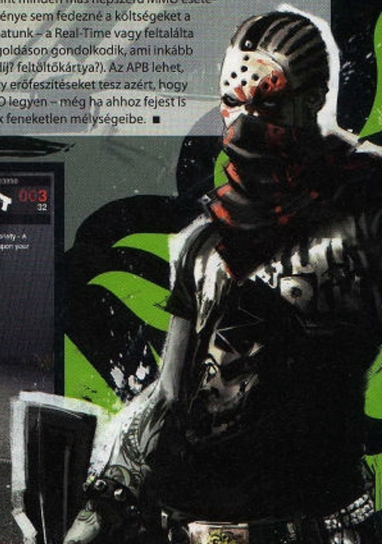
MŰVÉSZI GENGSZTEREK



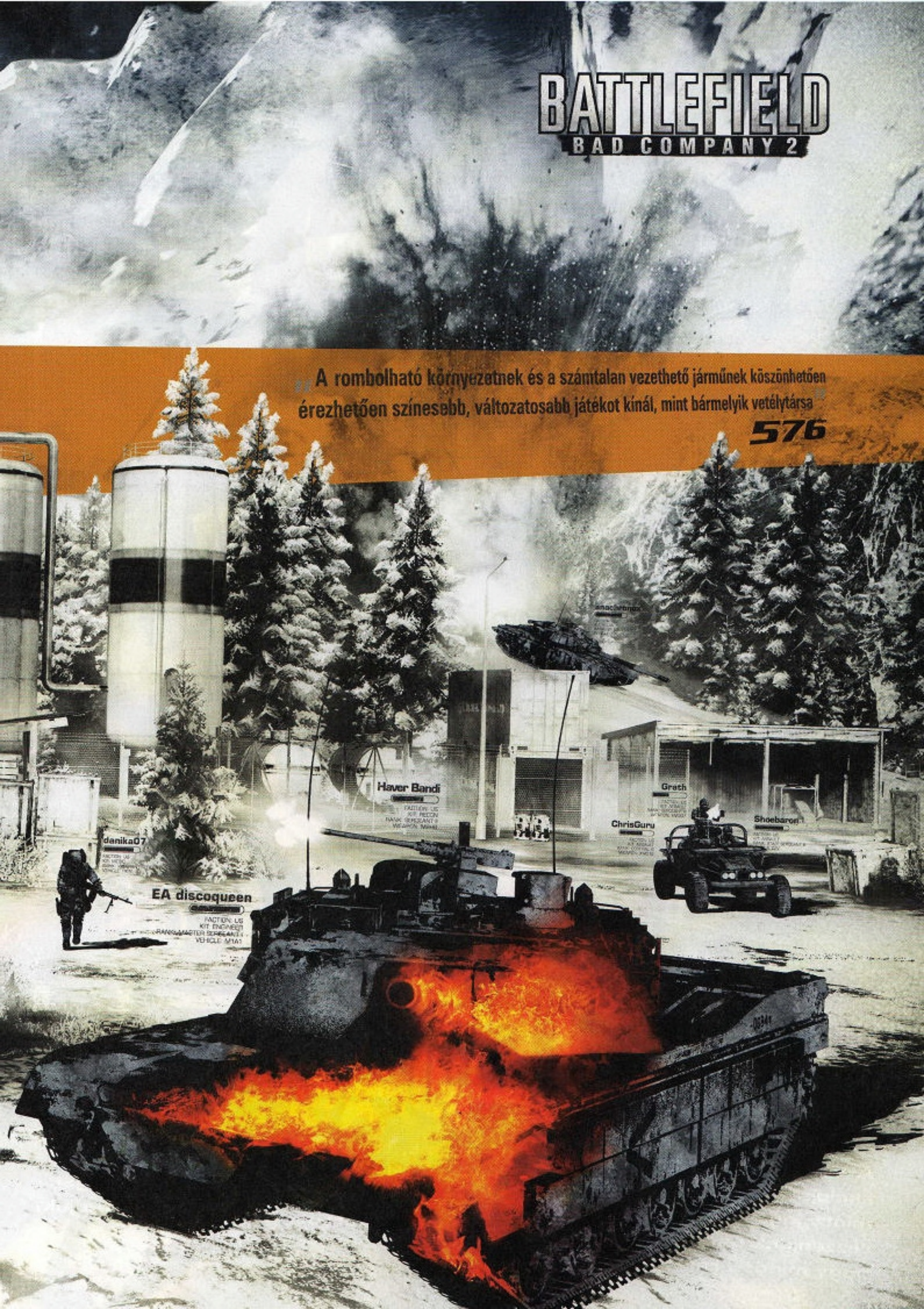
Az APB nagyon komolyan gondolja a felhasználói élményt: nem csak a karakter szabható testre, de annak kiegészítői, tetoválásai is, sőt, még autói is. Az ehhez használatos felület párját ritkítja, az e téren élen járó Forza Motorsport megoldására emlékeztet, de annál sokkal részletesebb és tartalmasabb – már-már egyenértékű a Photoshop egy jelentős részével. Ismeri a rétegeket, a saját alakzatok készítését, a színek változatos kezelését és gyakorlatilag semmiféle korlátot nem állít a játékos elé. Talán most tényleg nem üres duma az, mikor a fejlesztő arról beszél, hogy nem lesz két ugyanúgy kinéző játékos egy grandiózus MMO-ban!



■ Az APB városa három nagy kerületre osztható, amiből egy kizárólag a közösségről fog szólni; itt harcolni nem is lehet, viszont itt zajlik majd minden üzleti tevékenység




sacsa
Az Abrams nehéz tank kemény dió, de ennek is van sebezhető pontja. Páncélököl a lánctalpakra, lézervezérlésű levegő-föld rakéta, öngyilkos kirohanás egy rakétavetővel. Csak azon múlik, mennyire érzed tökösnek magad.
HOGY LENNE JÓ KILŐNI?
tatcom
Mollaka
Wtomi72
Attt
BATTLEFIELD BAD COMPANY 2
MÁR A BOLTOKBAN | WWW.ELECTRONICARTS.HU/BFBC2
16
XBOX 360.
PC DVD
PS3
DICE
EA
© 2010 EA Digital Illusions CE AB. A Battlefield Bad Company, Frostbite és a DICE embléma az EA Digital Illusions CE AB védjegyei. Az EA és az EA embléma az Electronic Arts Inc védjegyei. A „PlayStation", „PLAYSTATION" és a „PS" Family emblémák, továbbá a „PSP" a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. A PlayStation Network embléma a Sony Computer Entertainment Inc. szolgáltatási jele. A Microsoft, Xbox, Xbox 360, és Xbox LIVE, továbbá az Xbox emblémák a Microsoft cégcsoport védjegyei, használatuk a Microsoft engedélyével történik. Minden más védjegy bejegyzett birtokosának tulajdona.


BATTLEFIELD
BAD COMPANY 2
„A rombolható környezetnek és a számtalan vezethető járműnek köszönhetően érezhetően színesebb, változatosabb játékot kínál, mint bármelyik vetélytársa”
576
Haver Bandi
Grath
ChrisGuru
Shoebaron
danika07
EA discoqueen



[ÍRTA TYLER]

VANQUISH

A Vanquish a nyugati közönségnek szánt, tősgyökeres japán fejlesztésű akciójáték. Bár a kulturális különbségekből fakadó összeférhetetlenség miatt jogosnak tűnik az aggodalom, elég két szót hallanunk, hogy mégse rezzenjünk össze: Platinum Games. És még kettőt: Shinji Mikami. Tudjuk, hogy minden rendben lesz.







A játék harcrendszere két extra képességre épül: a lassításra és a gyorsításra. A fenti képen a turbózás látható: ez a tökéletes módszer a fedezékből fedezékbe vágódásra, illetve a kisebb ellenfelek elsodrására. Az időlassítást magyarázni a közel tíz éves Max Payne után nem kell: ellenfeleink nagyon, mi kicsit lomhábbá válunk, így tökéletesen lehet fejlövéseket leadni, esetleg a főellenfeleknél rámenni az izzással jelölt sérülékeny pontok elpusztítására. A két képesség állandó váltogatása adja meg a Vanquish egyedi ritmusát, pulzálását.

kiadó **sega** fejlesztő **platinum** platform **ps3, x360** megjelenés **2010 vége**

Természetesen a bizalmatlanság az azonnali reflex. A tokiói irodaház ötvenedik emelete a kreativitás fellegvára, a Platinum pedig az az álomgyár, ahol a játékokat a médium szerelmesei formálják gondos kézzel; alkotásaikat elnézve világossá válik, hogy nem megkötésekben, korhatár-indexben, fókusztesztekben, célcsoportokban és trendekben gondolkoznak. Egotripjeiket keltik életre – önmegvalósítás ez, mesterfokon, amivel törvényszerűen együtt jár a (relatív) üzleti sikertelenség. A Sega nem először tölti be a kiadó szerepét, éppen ezért joggal várhat el a kritikai siker mellett profitábilisnak bizonyuló játékokat is. Megértően bólogatunk – de miért is kéne örülnünk egy szájkosaras múzsának...?

CSAK TISZTA FORRÁSBÓL

„Ez nem P.N.03" – önt tiszta vizet a pohárba Mikami, szertefoszlatva azon spekulációkat, amelyek a GameCube-on csendben megbukott „aerobic shooter" spirituális követőjét láttatták a Vanquishben. Pedig könnyű a Vanessa J. Schneider kalandjait feldolgozó akciójátékra asszociálni – a kameranézet, a hófehér páncél és a dinamikus harc ígérete jogossá teheté a feltételezést –, de tudhatjuk, hogy a Platinum előszeretettel használ fel más játékokból és egyéb médiumokból átemelt komponenseket, hol a tiszteletadás, hol a bájos fricska szándékával. A főszereplő, Sam páncélzatát látva egy albínó Master Chiefre is gondolhatnánk, de Solid Snake is jogosan juthat az eszünkbe, annak láttán, ahogy új hősünk rágyújt egy cigarettára. Mikami mégsem őket említi a forrásanyagok megnevezésénél. „A játékok közül Cliffy B anyagai és a Call of Duty-széria inspiráltak. Az animék közül pedig a Casshan! (Casshan, avagy Casshern a játékosok számára is ismerős lehet, elvégre vendégszereplőként kiosztott pár pofont a Tatsunoko vs. Capcomban is. – Tyler) Szerettem volna egy robotkutyát is a játékba, de a többiek lebeszéltek róla – pedig egy robot-harcikutya klassz lett volna" – kuncog.

Nem ez az egyetlen komponens, ami a kukába került – Mikami több szokatlan ötlettel is előrukkolt, de ezeket vágóasztalra küldték a minél szélesebb közönség elérése érdekében. „Szeretném, ha a Vanquish minél több emberhez jutna el – és nem készíthetünk túl „japán" játékokat, ha ez a célunk." A designer ugyanakkor mindezt nem érzi sem kötöttségnek, sem korlátozásnak. „Ha valaki azt tanácsolja, hogy emeljek be egy-egy komponenst a játékba, hogy jobban tetsszen a közönségnek, akkor megteszem."







■ Az előzetes pletykákkal ellentétben a PS3-as verzió nem fog kommunikálni PSP-s párjával – már csak azért sem, mert a Sega első terveivel ellentétben a játéknak nem készül el a kézikonzolos változata...

Ennek ellenére a Vanquish magányos kaland lesz, ami felettébb különös, hiszen manapság minden huszadrangú akciójáték szériatartozéka a multiplayer. Mikami szerint azonban a többjátékos mód erőltetése csupán a többi komponens kárára menne, így a legnagyobb hangsúlyt a kampányra fektetik. Nem csupán az erőforrások hiányára vezethető vissza a multiplayer szanálása; a Vanquish pörgős játékmenetéből és kialakításából fakadóan egyjátékos módban képes kivillantani a foga fehérjét.

SZPUTNYIK

Az első kedvcsináló videó megtekintése, valamint a sajtpapírra írt forgatókönyv átlapozása után joggal mosolyoghatnánk. Elvégre a fentebb említett, „legnagyobb hangsúlyt" kapott sztori a videotékás B-filmek színvonalát idézi, csak éppen a helyszín és a körítés idéz vaskos büdzséből megalkotott sci-fi opuszokat.

Az USA ötvenegyedik államaként számon tartott Providence űrállomás mérete ugyanis tekintélyt parancsoló. Tíz kilométeres szélessége és huszonhét kilométeres hosszúsága ugyanakkor nem szabadon bejárható terület; a Vanquish egy roppant feszes, könyörtelen tempójú akciójáték, és bár Mikami nagyméretű, kialakításukat tekintve változatos hadszínterekkel kecsegtet, garantált lesz a koncentrált formában áradó dinamizmus. Miután az oroszok átveszik a hatalmat a Providence fölött, és felhasználják azt San Francisco szisztematikus lerombolására, Samre vár a feladat, hogy a DARPA ügynökeként fémhulladékká darálja az opponens robotok offenzíváját. „Ha szóba kerülnek a robotok, sokan az unalmas küzdelmekre asszociálnak – elmélkedik Mikami. – Mi azonban nagy hangsúlyt fektettünk arra, hogy bebizonyítsuk, ez nem igaz."

Bayonetta militaryba öltözött: a Vanquish is olyan adrenalindús és őrült lesz – csak más épp stílusban

Bár akadnak társaink a küldetés során – és itt nem csupán a kapcsolattartásért felelős Elenáról van szó –, ők inkább a robotok figyelmének elterelésére, valamint a nekünk szánt lövedékek felfogására alkalmasak. Sam azonban a gyorsan fogyatkozó támogatás ellenére sem elveszett figura, ebben pedig az ARS (Augmented Reality Suit) segít neki – a páncélzat aktív szerepet játszik a küzdelemben, scifi-elemekkel turbózva fel a hagyományos harcművészetet. Boost módba kapcsolva villámgyorsan cikázhatunk a fedezékek között, de hatékony támadások bevitelére és az ellenfél lerohanására is alkalmas; a lassítás (Augmented Reaction Mode) ennek szöges ellentéte, a precízebb, jobban koreografált akciók kivitelezésekor lesz rá szükség. Nem csupán a páncélzat képességei, hanem a fegyver tüzelési módja is dinamikusan változtatható; géppuskaként éppúgy funkcionál, mint fémaprításra kiválóan alkalmas shotgunként.

Mivel a Platinum játékáról van szó, a fejlesztőknek ki sem kell tenniük a lábukat az ajtón, ha a legösszetettebb harcrendszerrel felvértezett játékból (Bayonetta) kívánnak inspirációt meríteni; nem meglepő tehát, hogy folyékonyan egymásba kapcsolhatók a különféle támadások. Semmiből nem áll villámgyorsan lerohanni egy, a távolban támadásra készülő robotot, egy csapással szétzúzni a fejét, majd a levegőbe vetődve és a mozgást belassítva kicsipkézni a többieket, hogy a befutó erősítést egy EMP gránáttal semlegesítsük. Ez képezi a Vanquish gerincét – az egyes támadás-típusok egymásba olvasztása, a pusztítás aprólékos koreográfiája. Noha, mint a fentiekből is kitűnik, Sam közelharcban is brillírozik, ennek ellenére nem sebezhetetlen szuperhős: a fedezékbe húzódás legalább olyan fontos szerephez jut, mint a Gears of War esetében.

A jelenleg bemutatható fázisban leledző főellenfelek elpusztítása papírforma szerint történik, vagyis több szakaszra bontható. Minden fázis más-más taktikát követel meg; hol a boostolás intenzív használatára, hol a több száz lövedék elkerülésére, hol a gyenge pontok szétzúzására lesz szükség... és természetesen feltűnnek majd a manapság elmaradhatatlan QTE-szekvenciák is. A főellenségekkel vívott küzdelmek kiemelt szerepet kapnak a játékban; bár többféle nehézségi szint közül választhatunk majd (a legkeményebb God Hard néven fut,











finom kikacsintásként Mikami korábbi játékára, a God Handre), a hagyományos összecsapások esetén nem lesz olyan szignifikáns a különbség, mint a főellen- felek legyőzése során, ahol szembeszökően megnövekszik a kihívás mértéke. Mikami tervei szerint a végleges játékban a teljesítményünket folyamatosan figyelemmel követő kiértékelést kapunk; a játék figyeli, hogy mennyi időt töltünk fedezékbe húzódva, milyen gyorsan végeztünk az egyes missziókkal, hány ellenfélből sajtoltunk konzervdobozt, illetve milyen eszközökkel tettük ezt – elképzelhető, hogy a Bayonettában (és a Devil May Cry-ban) megszokott rendszer szerint osztályzatokat is kapunk az egyes alfeladatok teljesítése után.

ÉRDEKES AZ ARCA

A Vanquish a Bayonetta házon belül fejlesztett, végletekig felturbózott grafikus motorját használja, de a boszorkánylány kalandjaival ellentétben itt nem számíthatunk szivárványszínű virágmezők és neogót kisvárosok felbukkanásá- ra. Furcsán is venné ki magát, elvégre egy űrállomásról, és nem holmi fantázia- világról van szó – a sokak részéről hallható kesernyés szkepticizmus forrása ott keresendő, hogy míg a Bayonetta állóképeken is festményszerű látványvilággal csábított, addig a Vanquish erre nem képes. Van helyette Chris Cunningham- videoklipeket idéző, poszt-indusztriális környezet; kontrasztos, szürke-fehér árnyalatok, fémes, futurisztikus sci-fi sivárság. Állóképeken. Mert első pillantásra a Vanquish fájdalmasan üresnek és lélektelennek tűnik – pedig nem az, csupán más területen mutatkozik meg a szépsége. A képernyőn mindig történik valami: a hátteret robbanások rázzák meg, potyogó törmelék piszkolja be a porcelán- fehér felületeket, bizarr formatervezésű robotok cikáznak, szikrák pattognak a páncélzatokon. A játék szépségét a mikroszinten bekövetkező események és az akció lendülete biztosítja; a mozgatás itt nem csupán helyzetváltoz- tatást, hanem operatőri bravúrokat is jelent. A mélység-élesség effektekkel való játszadozás, a gyorsítás-lassítás drámai lendülete, az optimális nézőpont meghatározása mind-mind telitalálatok – a sivárság minimalizmussá magaszto- sul, a perspektívával való okos játszadozás pedig (végre!) nem egy videoszakkör technikai maszturbációját idézi, hanem a lényeg kiemelésére koncentrál.

PERESZTROJKA

Az eddigiek alapján nem úgy tűnik, hogy a Platinum stábjának a tükörbe kéne köpnie; igaz, hogy a fejlesztői kommentárok és a játék mögött bujkáló elsődle- ges motiváció arról árulkodik, hogy a Vanquish nem kizárólagos szerelemgyer- mek lesz, de efölött szemet hunyhatunk, ha tudjuk, hogy az önmegvalósítás nem mindig váltható készpénzre. Ehhez képest az, hogy „csak" egy pompás, alapos mechanikára épülő, pörgős akciójátékot kapunk, ami nem csak a szélsőségekért rajongó kevesek kiváltsága lehet, olyan kompromisszum, amely más fejlesztőktől életműdíjas erőpróbának minősülne – mindössze a hóbortos, különc zsenik részéről tűnik biztonsági játéknak. ■







[ÍRTA GRATH]

GHOST RECON FUTURE SOLDIER

Mit hoz a jövő? Hová vezet minket a technológiai fejlődés? Milyen eszközöket talál majd az emberiség saját magának elpusztítására néhány év, évtized múlva? Olyan kérdések, melyek megoldása sokmilliárdos hasznot hoz egy rakat cégnek – fegyvergyártóknak, mérnököknek, kutatócégeknek. No és játékkiadóknak, hisz a majdnem-sci-fi környezet népszerű a játékosok körében.



adatlap

kiadó **ubisoft**
fejlesztő **red storm**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **2010. vége**

A Tom Clancy-univerzum jogaival felszerelkezett Ubisoft hosszú évek óta vezényel egy hosszan tartó háborút, amelyben ügynökként, pilótaként, rendőrként, tábornokként és katonaként is részt vehettünk már. Nemsokára Sam Fisher tér vissza ebbe a világba, és a tervek szerint még idén a különleges katonai kommandó, a Szellemek is meglátogatnak minket. Róluk szól az új Ghost Recon – ők a Jövő Katonái!

VISSZA A JELENBE

A jövő háborúit megnyerni képes seregek kutatása folyamatosan zajlik, és ennek egyik kulcsfontosságú projektje a Future Force Warrior. Ez az általános fejlesztések között az egyszeri bakák, közkatonák „feltápolásával" foglalkozik, és az első kézzelfogható, tömegtermelt felszereléseket idén tervezik bevezetni – hogy aztán 2032-ben elnyerje végleges alakját az akkor már nanotechnológiával, exoskeletonokkal szerelt harcos.

Ennek a valós kutatásnak az eredményeit megelőlegezve készül az új Ghost Recon: a jövő új kihívásainak megfelelően a Szellemek is átalakultak. Első ránézésre sci-fibe illőnek tűnik az a rengeteg eszköz, ami embereink erejét adja, de a fejlesztők szerint minden valós kutatásokon alapul – igen, a láthatatlanná tevő köpeny is létezik már prototípus formájában (több ezer kamera-képernyő kombó vetíti rá a köpenyre a körülötte levő táj képét). Ugyanígy: a fegyverek, drónok, páncélok mind-mind kutatólaborok mélyéről származó információk alapján lettek felépítve. Persze egyelőre a valóságban szinte semmi nem működik még ezek közül tökéletesen, de hát pont ezért is játszódik a Future Soldier úgy egy évtizeddel a jövőben.
A sztori, már ha érdekel valakit is egy Ghost Reconban, az orosz elnök elrablása körül fog forogni – de mivel már a hidegháború után vagyunk, mi nem az elnöktolvajt, hanem a hős szabadítót fogjuk alakítani. Az Advanced Warfighter-epizódok koncentrált élményétől eltérően a Future Soldier változatosabb vidékeken, hosszabb időtávon játszódik: Norvégiától a Góbi-sivatagig rengeteg tájon fogunk megfordulni. Lesz, ahol a hó, és lesz, ahol a homok lesz







Lesz kooperatív-mód is, de egyelőre nem tudni erről további részleteket: tippünk szerint négy fő játszhatja majd, online mindenképp, talán osztott képernyőn is...







az ellenfél; fogunk majd lapos tajgán és metropoliszban is harcolni. Méghozzá a korábbi két részhez hasonlóan most is külső nézetből, fedezékeket használva.

GEARS OF MODERN WAR

Az osztagunk négy főből áll majd, és a többiek állandóan mellettünk küzdenek majd. A lehető legkisebb mértékben sem befolyásolhatjuk viselkedésüket, nem lehet őket ide-oda küldözgetni, célpontot megadni nekik vagy segítségül hívni őket. A fejlesztők szerint látszik majd viselkedésükön, hogy évek óta együtt dolgozik a szakasz, és mindig a megfelelő taktikával fognak élni – mi pedig hozzátennénk, hogy igen sok múlik majd azon, hogy ezt mennyire tudják ténylegesen megvalósítani...

A négy fő négy teljesen eltérő tudással és felszereléssel bíró harcost jelent – köztük ugyan kiemelt szerepet kap a Kozák becenévre hallgató kommandós, de a sztori során mindenkit fogunk irányítani rövidebb-hosszabb szakaszokon. Kozák a tűzharcot viszi a buliba: ultramodern gépfegyvere a jövő divatjának megfelelően moduláris felépítésű, azaz pár pillanat alatt lehet gránátvetőt vagy bajonettet csattintani rá, a pontosabb lövések miatt egy állványt bármikor lehajthatunk a csőről és egy shotgun-kiegészítőnk is lesz. A bal szemét takaró kék kütyü egy kisebbfajta szuperszámítógép kijelzője: ezen keresztül látjuk éppen aktuális célpontunkat, információkat kapunk az ellenfelekről, az ellenünk bevetett járművekről és fegyverekről. Sőt, célpontjait ezzel be is tudja fogni, ami nem a szimpla lőfegyverek miatt hasznos, hanem a vállán hordozott mini rakétavető miatt: ezzel megtisztíthatunk egész bunkereket, kiiktathatunk tankokat, lerombolhatunk fedezékeket. Ráadásul akár lapulva is, hisz elég, ha a rakétavető kandikál ki a fal mögül, az előzetesen befogott ellenfeleket így is el fogjuk találni.

A jövő katonája olyan hatékony, mint egy két lábon járó F-16 vadászgép! - Jean-Louis DeGay

Az osztag legsunyibb alakja a Bones névre hallgató mesterlövész, aki páncélja felett a már említett „varázsköpenyt" viseli. Ebben ugyan nem lesz teljesen láthatatlan, főleg nem mozgás közben, de valamivel erősebb az effekt, mint mondjuk a Metal Gear Solid 4-ben, amikor Snake cucca csak a tapétát másolta, a tereptárgyakat nem. E mellett rendelkezik egy szonár-szerű kütyüvel, amivel a hangoskodó ellenfeleket látja, akár falon, padlón keresztül is – igaz, egyelőre



A mesterlövész közelében (multiplayert játszva) minden csapattárs láthatatlanná válhat



H1 Hammer, a negyedik muskétás

A játék egyik főszereplője a legnagyobb részt képzelet által szült Hammer-osztályú, önvezérelt harci jármű (tulajdonképpen egy robot), a H1. Ilyen néven futó projektről a nyilvánosság előtt nem számolt még be az amerikai hadsereg, de az nem titok, hogy gőzerővel folynak a kutatások a távirányított, illetőleg önvezérlő robotgépek terén. Ezek közül legtöbb a mentést, felderítést vagy épp bomba-hatástalanítást végzi el magas szinten, de a TALON-, SWORDS-, illetve Gladiator-modellek éles harcban is szerepeltek már Afganisztánban, illetve Irakban. Szegény Asimov meg csak forog a sírjában, látva a gyilkos robotokat....



úgy tűnik, hogy ezeket azonnal likvidálni nem lehet. A fejlesztők ugyanis nem tervezik a jelentős terepromobolást, így nem lehet majd fedezékeken átlőni – igaz, legalább a faajtók, deszkák megadják magukat a lövéseknek, csapkodásnak.

Pepper a mérnök besorolású csapattag beceneve, ő a lábra csatolható Bleex exoskeletonnal rendelkezik; így villámgyorsan szaladgál, illetve temérdek cuccot (értsd: lőszert, fegyvereket) tud magával cipelni. Képes elhelyezni és hatástalanítani improvizált bombákat, de legnagyobb előnye egy saját játékszer: egy Predator drón, amit egy laptopon keresztül közvetlenül irányíthatunk, akárcsak az új Battlefieldben. Ilyenkor FPS-nézetre vált a kép, teljesen szabadon repülhetünk bármerre, és rakétázhatjuk a rosszarcúakat.

A csapat negyedik tagja fura figura – merthogy nem ember, hanem gépezet. No nem egy Terminator-jellegű robotról beszélünk, hanem a képeken is látható földi járműről. Négy keréken gurul, simán felmászik a lépcsőkön, és bődületes tűzereje miatt valamivel durvább jószág, mint az öreg Snake Mark II-es gépezete. Irányítás szempontjából pontosan olyan lesz, mint humán társai (azaz ő sem tud ugrani, ő is tud „rohanni"), azzal az extrával, hogy őt mobil fedezékként lehet használnia a többieknek.



KELETI BLOKK

A küldetések meglehetősen lineárisnak ígérkeznek, viszonylag kevés lesz a nyílt terep, a többfelől megközelíthető bázis, inkább a konkrét harcban hozott taktika, semmint a harcok előkészítésében szerepet játszott stratégia lesz a fontos. Ennek ellenére a változatos környezettel és a mindig eltérő feladatokkal megpróbálják állandóan új és új helyzetekbe hozni a játékost. Ennek a törekvésnek a szülötte az a néhány (három-négy a teljes játék során)

Sokkal inkább hasonlít a Gears of Warok nyers brutalitására, mint az eddigi Ghost Reconokra

miniküldetés, amelyek során teljesen eltérő játékmenetbe kóstolhatunk bele. Az ihletet a Modern Warfare bevezető pályája adta, amikor az elnököt alakítva kétségbeesetten nézelődhettünk, egészen addig, amíg fejbe nem lőttek minket. Itt valamivel több lehetőségünk lesz: az elnök elrablását például így élhetjük át, egy testőr szemszögéből. Nem kell hatalmas, nagyívű pályákra számítani, ezek öt-hat perces apró jelenetek lesznek csak, átvezető videók helyett. E jelenetekben sosem a Szellemeket irányítjuk, így lehetőségeink, felszerelésünk is mindig más lesz.

Maguk a küldetések leginkább a Modern Warfare vonalát követik, legalábbis abban az értelemben, hogy az előre megkoreografált jelenetek látványosak és intenzívek lesznek. A norvég, fjordos-havas pályán például bombázás során kell helyt állnunk: egyszer azt látjuk, amint a távolban felrobban egy olajfúró-torony, majd csaknem baráti tűz áldozataivá válunk, amikor nem sokkal mellénk csapódik be egy rakéta. A játékmenet is pörgősebbé, gyorsabbá vált – akik tehát rászoktak az Advanced Warfighterek ráérős-lopakodós tempójára, kénytelenek lesznek bevenni valami serkentőt, mert itt az aprításé, a rohanásé, a nyílt akcióé a főszerep.

A sorozatban újdonságot jelent a közelharc megjelenése: nem csak bajonettel lehet csapkodni, ha minden kötél szakad, minden lőszer elfogy, de hőseink a krav maga halálos tudományában is jártasak. Két bivalyerős krav maga nagymester mozgását rögzítették, és legalább 20-25 eltérő módon végezhetünk majd az ellenféllel. Ezek hosszabbak-rövidebbek, néha halállal, néha bilincsbe veréssel végződnek, de nem



■ A kommandós tüzérségi támogatást is tud kérni a központból; a képen az látható, amint ez megsemmisít egy tankot







Szakaszunk összetétele és az éppen irányított karakter személye nem rajtunk múlik: ez minden küldetésben adott lesz.

kell veszett gombnyomkodásra számítani – egyszerűen, ha lehetőségünk van egy ilyen mozdulat bevetésére, azt egy gombnyomással automatikusan bevetjük.

ONLINE BANDÁK

A Splinter Cell Conviction tulajdonosai nyáron próbálhatják ki a játék multiplayer-lehetőségeinek bétaverzióját (hasonlóan ahhoz, ahogy a Halo ODST a belépő a Halo Reach bétájához), és bizony itt is vár majd ránk néhány új dolog. No nem a játékmódokat illetően: nyolcfős csapatok eshetnek egymásnak a klasszikus módokban. A meglepetést a Link Up névre keresztelt lehetőség – pontosabban két lehetőség – jelenti.

A Link Up egyfelől jelenti azt, hogy ha közel tartózkodsz egy csapattaghoz, és az aktiválja valamelyik speciális képességét, akkor az valamilyen módon erősebb lesz. Még nem mutattak be minden lehetőséget, de azt tudjuk, hogy ha egy mesterlövész társ mellett vagy, és ő aktiválja a láthatatlanságot, te is részesülsz abból. Hasonlóképpen, ha egy kommandós mellett vagy, és ő használja a kis rakétavetőjét, akkor abból több lövedék száll ki. A mérnök Predatorja úgy lehet hasznos, hogy ha az irányító mellett vagy, a radarodon látszik majd minden ellenfél, akit a légi felderítő megpillant.

A Link Up másik fajtája meglehetősen furcsa dolog: ha nagyon közel vagy egy társadhoz, egyetlen gombnyomással csatlakozhatsz hozzá. Ekkor a karakter automata üzemmódba vált: mindig az elöl levő fickót követi, nekünk csak a célzással kell foglalkozni. Az új, PSP-s Metal Gear Solidban is lehet majd így vonatozni, de online multiplayerben itt debütál majd ez a dolog. Egyelőre nem vagyunk teljesen meggyőződve róla, hogy ez olyan baromi hasznos lesz, főként azért, mert a láncban levő karakter addig nem is tud kilépni a „vonatból", amíg állnak mögötte. Mivel maximum négyen lehet így felsorakozni, ez könnyedén azt jelentheti, hogy egy idegesítően amatőr/barom játékos ragad rád, és így nem tudod használni a saját taktikádat. A fejlesztők szerint ez a rendszer azért jó, mert így a kezdő játékosok is felfedezhetik, megismerhetik a térképet – szerintünk meg azért lehet rossz, mert ha már valamennyire belerázódtál a játékba, halálosan irritáló lehet egy kezdő, amint vadul lövöldözik, tönkretéve a csendes osonásra, megkerülésre épülő taktikánkat. A fejlesztők ennek ellenére bíznak e rendszer sikerében, valószínűleg a nyári bétateszt során, a játékosok visszajelzései alapján dől el, hogy ez tényleg ilyen széles körben használható lesz-e.

Természetesen karakterünk fejlődik az online harcok során – a drón is –, kasztonként külön-külön, új eszközöket, képességeket, passzív bónuszokat és ruhákat/festéseket nyitva meg így. Lesznek csak jó teljesítménnyel megnyitható extra támadások (értsd: kill streak bónuszok), méghozzá minden kaszt két ilyen extrát süthet majd el. A kommandós például tüzérségi támogatást kérhet, illetve légitámadást is rendelhet.

A JÖVŐ JÁTÉKA

Az biztos, hogy a Ghost Recon-széria világa, játékmenete többet változott az első rész óta, mint amennyit a valós hadviselés alakult. Lesz, akiknek nem feltétlenül jön be a már-már Gears of War-szerűen intenzív és szinte állandó harc, a már-már sci-fibe illő eszközök (mert akármennyire is van valami valós háttere egy ilyen láthatatlanság-köpenynek, a valóságban azért ez még nagyon nem működik), illetve a multiplayert ért furcsa változtatások (a vonatozás így elméletben borzalmas ötletnek tűnik, a speciális képességek erősítése meg remeknek), de el kell fogadnunk: a játékoknak ugyanúgy kell fejlődnie, alakulnia, mint a valóságnak. És ha a valóság az egyszemélyes (oké, négyszemélyes) hadseregek felé mutat, akkor azt játékformában nagyon szívesen kipróbáljuk... ■

Gépek

A játékban szereplő járművek mind mai gépek nem létező, modernizált változatai.



AC-15

AMERIKAI helikopter, csapatszállításra kinevelve. Többször is fogunk vele repülni.



APC 4340

AMERIKAI csapatszállító jármű, durva páncélzattal, viszonylag gyenge fegyverzettel.



ATTILA

OROSZ könnyűtank, nem enyhén magyaros névvel. Aknát szed, lő, és még fürge is.



ALPHA PROTOCOL
THE ESPIONAGE RPG

ALAPOZÓ Michael Thorton vagy, egy ügynök, akit valaki a szervezeten belül elárul. Beveted az Alfa-protokollt, amelynek értelmében beépülve, minden eszközt megragadva, minden erőforrást felhasználva megpróbálod kideríteni, hogy ki árult el.

[ÍRTA GRATH]

Bajban vagyok… Grigorij ugyan elárulta, hogy akit keresek, az éppen a moszkvai amerikai nagykövetségen rejtőzik, de mivel ehhez először az asztalba kellett vernem a fejét, aztán egy vodkásüveggel még jobban elcsúfítottam az arcát, a nyavalyás orosz csak szétpofázta mindenkinek, hogy a városban vagyok. A nagykövetséget ezért az átlagos, tojáshéjas-seggű őrök helyett állig felfegyverzett kommandósok őrzik, pisztoly helyett géppuskával szerelve. Ráadásul ezeken az őrökön még átdumálni is nehéz lesz magam, mert balhéra készülnek…

A fülesen keresztül Sie, a búgó hangú német csajszi adja a tanácsokat – bárcsak befogná, bárcsak Albatros, a sokkal kevésbé szexi, ám mindig profi fickó mellett tettem volna le a voksomat, amikor azon filóztam, hogy kit hozzak magammal (kamerán keresztül) a küldetésre. Nincs mit tenni – mivel amerikaiakat nem akarok megölni (régi haverom, Ming ki is nyírna érte), muszáj lesz kerülnöm: irány a tető. Tézer-lövedékkel lepuffantom a hiperaktív köröket futó ottani őrt, és máris bent vagyok a nagykövetségen. Alig rabolok ki pár szobát (a különleges lőszer valami raktárból pont olyan jól jöhet adott esetben, mint a német titkosszolgálattal foglalkozó digitális dosszié, amit valami fejes számítógépéről töltöttem le), amikor minden rosszra fordul: valaki kirobbantja az épület egyik falát, és kommandósok áradnak be az épületbe.

Sie kígyóként sziszeg a fülembe – „keresd meg Szurkovot és takarodj az épületből!" –, de azért nem kell így heveskedni. Mert korábbi rossz szerencsém jóra fordul: mivel Grogorij patkánykodása miatt a nagykövetséget nehézfiúk védik, a támadóknak váratlanul nehéz dolga van, így amíg

adatlap

kiadó **sega**
fejlesztő **obsidian**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **május 28.**
multiplayer **nincs**









nem hívom fel magamra a figyelmet, addig kényelmesen el tudok lavírozni az egymást lövő fickók között. Egy elegánsan az automata ágyú tövébe hajított EMP-gránáttal, két, fedezékből kilőtt pisztolygolyóval és egy torkon vágott kommandóssal később már Szurkov mellett is vagyok – mivel Grogorij természetesen neki is leadta a drótot, természetesen pontosan tudja, hogy ki vagyok. Igaz, beletelik egy kis időbe, hogy elmagyarázzam neki, nem megölni akarom, de a végére egész jó haverok leszünk. Már amennyire egy ostrom alatt álló amerikai nagykövetségben ez lehetséges. No persze akármennyire is rikácsol Sie a fülembe, még nem tűnhetek el, mert Szurkovnak nyilván szüksége van pár file-ra a nagykövet laptopjáról. Hiába, egy kém élete sosem könnyű…

RELOAD

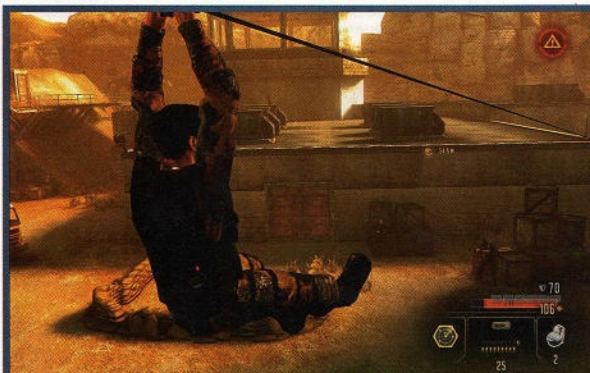
A fél órás Alpha Protocol demó során minden választást én tehettem meg – a játékot irányító Wouter van Vugt mindig azt tette, amit én tanácsoltam az adott helyzetben. Az első próbálkozásról fent olvashattok, de ezt követően még háromszor visszatöltöttük az eredeti állást, és megnéztük, hogy akkor mi történik. És itt jön ki az Alpha Protocol zsenije – rengeteg minden múlik a döntéseiden!

Ha például Grigorijt egy barátságos beszélgetés során sikerül meggyőzni arról, hogy árulkodjon, megtartja magának azt az információt, hogy épp Moszkvában vagyunk és a nagykövetségbe lopakodásra készülünk – sőt, szól egy haverjának, így tőle vásárolva 10%-os kedvezményt kapunk fegyverekre. Mivel nem köp be minket fél Moszkvánál, így a célpont épületet is kevesebb és gyengébb őr védi. A csicska őr fejét elég leordítani, és már bent is vagyunk az épületben, és a benti őrök havernak tartanak minket – így amikor jön a támadás, velünk együtt veszik fel a harcot; igaz, hamar el is hullanak.

Minden döntés kézzel fogható következményekkel jár – és ez lesz az Alpha Protocol igazi zsenialitása!

Különleges képességek

A játék során kilenc képességet fejleszthetünk, és kellően magas szintre tornázva ezeket emberfeletti képességeket is kaphatunk. A lopakodást erőltető játékosok például megkaphatják a Shadow Operative skillt, amivel öt másodpercre láthatatlanná válhatnak. Kevésnek hangzik, pedig elég lehet egy őr előtt való elfutásra, egy éber fickó kivégzésére vagy éppen egy kamera kikerülésére. A négy fegyverosztály turbózása sem csak a pontosságot meg a sebzést növeli, ezekkel kaphatunk extra képességeket: magas shotgunismerettel fedezék vagy sarok mögül, „vakon" is halálpontosan lőhetünk ki, a pisztolyvirtuózok pedig a cowboy-rajzfilmek hőseihez hasonlóan egy pillanat alatt lőhetik ki ellenfeleiket (a kép megmerevedik, és mi jelölhetjük be, hogy mit is akarunk eltalálni).







■ Két minijátékot láttunk: a zárnyitás az Oblivion zárnyelves megoldásának volt egy leegyszerűsített verziója, a hackelés pedig leginkább a Mass Effect 2 módszerére hasonlított.



■ Minden fegyvertípus három eltérő lőszerfajtával rendelkezik, amelyek további taktikázási lehetőséget jelentenek. Láttunk többek között hangtalan, páncéltörő, tézeres és EMP lövedékeket is.

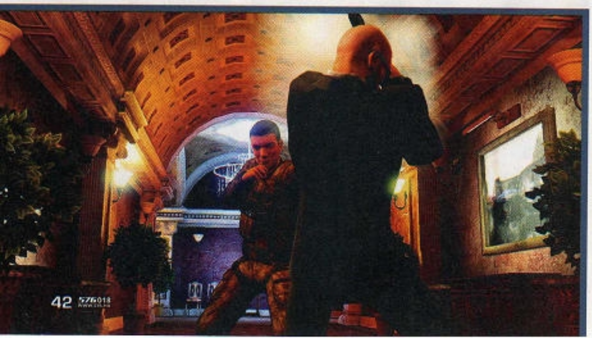


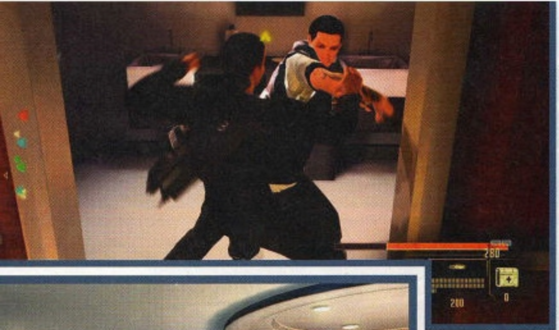


Ott van aztán az a választás, hogy melyik ügynökség melyik ügynöke legyen „gondozónk" az adott küldetésen. Sie mellett választható az említett Albatros is, aki még eligazítás során jelentkezik be a bázisunkon levő tévére behackelve magát. Őt választva nem kell patriótaként ügyelni az amerikai katonákra, ráadásul neki a nagykövetségből elemelt cuccokat is eladhatunk. Ha egy bizonyos másik küldetés után vágunk csak neki e megbízásnak, Grigorij adhat egy bónusz feladatot (nyilván csak akkor, ha nem vertük színesre a fejét); ha Szurkov nem tud érkezésünkről, hosszas párbeszédben kell meggyőzni arról, hogy mi vagyunk a jófiúk.

REBOOT

És miközben értő kezeink (vagy tanácstalan döntéseink) alatt alakul a sztori, új barátokat és – inkább – ellenségeket szerzünk, karakterünk, Michael Thorton képességeit is alakítjuk. Természetesen, modern RPG-hez méltó módon egy áramvonalas menüben osztogathatunk szintlépések után pontokat is, de sokkal érdekesebb, ahogy az adott helyzetekre adott válaszaink adnak újabb és újabb lehetőségeket, bónuszokat. Az Alpha Protocolban harmincnál is több karakter van, akik a sztoriban hatalmas szerepet kapnak: ilyenek a különféle ügynökségek vezetői, az elcsábítható, vagy épp párbajra hívható kollégák, és még néhány igen különleges figura, akikkel az egész bolygót behálózó utunk során megismerkedünk. Mindegyikük hozzánk való viszonyát egy kis mérce mutatja, és ennek mértékétől függően kapunk bónuszokat. Ha a patrióta (neve, és csini vágott szemei ellenére amerikai) Ming kedvében járunk, az életerőnkre kapunk plusz pontokat; Sie mellékküldetéseket adhat, illetve extrém esetben az ágyba csalható; Albatros pedig fegyvereinket tudja turbózni. Minden ilyen karaktert meg is ölhetünk, és e döntéseink kombinációjától függ, hogy a végső fejezet miként is alakul:







■ Minden párbeszédnél három lehetőségünk lesz: egy profi, egy agresszív és egy barátságos – és partnerünktől függ, hogy melyikre válaszol pozitívan és melyikre nem. Mindezt néhol egy negyedik opció is tarkábbá teszi, ez az extrém cselekvéseké: így tudunk átvezető jelenet közben tüzet nyitni, vagy mondjuk megcsókolni vagy lefejelni ellenfelünket…



■ A Black Isle utódcége, az Obsidian 2003-ban alakult, és mégis, az Alpha Protocol lesz az első saját ötleten alapuló játékuk. Nem csoda talán, hogy ennyiszer elhalasztották: eredetileg 2008 végén kellett volna megjelennie…





hogy ki lesz velünk, ki ellenünk, és milyen lehetőségek nyílnak majd meg a nagy leszámolásban.

Ráadásul e mechanikus bónusz-rendszer még mindig nem a vége a választásaink következtében kapott dolgoknak. Merthogy szinte minden párbeszéd valamilyen kihatással van lehetőségeinkre. Említettem, hogy Grigorij kedvezményekkel válaszol a kedvességre: ha összeverjük, nem sokkal később egy riválisa jelentkezik, aki annyira megörül akciónknak, hogy saját páncélboltjában ad új árut, olcsóbban. Van, hogy csak tapasztalati pontot kapunk, máskor ilyen vagy olyan bónuszokat képességeinkre, új fegyvereket, kütyüket, mellékküldetést vagy éppen valamilyen információt. Több száz ilyen perk van a játékban, és mivel adott helyzetben általában minden döntésünk saját következménnyel jár, tényleg mindenki más és más utat fog bejárni. Ráadásul ott van az a rengeteg olyan dolog, amit szinte észre sem veszünk, hacsak nem töltjük vissza a játékállásokat: ilyen például az, hogy Gregorij megverése esetén erősebb katonák őrzik majd a nagykövetséget. Remek ötlet, ami ráadásul többféleképpen kihathat a játékélményre: reakciónktól függően nehezíti vagy megkönnyíti az életünket.

REACTIVITY

A fejlesztők által reaktivitásnak nevezett rendszer – miszerint minden cselekvésünknek kézzelfogható következménye van – tényleg működik. Kicsit olyan a dolog, mint a Heavy Rainnél, csak itt klasszikus értelemben vett játékmenet (lövöldözés, párbeszédek, fegyvervásárlás) tölti ki a döntéseink között átélteket. Egy végigjátszás olyan 20-25 órát vesz igénybe – ehhez képest 120 órányi párbeszédet rögzítettek a játékhoz! Ehhez illeszkedő módon a végjáték is teljesen személyre szabott lesz – ugyan a végső ellenfelünk kiléte nem változik, de a leszámolás körülményei gyakorlatilag minden játékosnál eltérőek lesznek.

Az Alpha Protocol ezen részei – a következményekkel járó cselekvés, a fejlődés – gyakorlatilag hibátlanok, útmutatóak lettek. Azonban mégsem mehetünk el amellett, hogy a játék technikailag nem teljesen üti meg a mai elvárt színvonalat. Igaz, Wouter megmutatta, hogy ez a verzió januári keltezésű volt, de mivel a játék májusban jelenik meg, még így is gyanúsan sok volt a belassulás, a borzasztó lassan betöltődő textúrák is zavaróak voltak, és néhány animáció is nevetséges volt – ahogy például a szuperügynök Michael egy derékfájós csimpánz minden kecsességével görnyedten haladt, azt nem is tudtam mire vélni.

Igaz, láttunk már játékban az utolsó hónapok alatt végrehajtott eszelős fejlődést – és mivel főként technológiai problémákról van szó, ez itt is lehetséges. Áhítozva várjuk a tesztverziót, mert ha legalább kicsit javítanak a látványon és a harcrendszeren, az év egyik legnagyobb meglepetését kaphatjuk meg az Obsidiantól! ■

ELŐFIZETŐI AKCIÓ

KIHAGYHATATLAN AJÁNLATOK!



PS3
- » Need for Speed Undercover
- » Red Alert 3 Ultimate Edition
- » The Godfather 2
- » The Lord of the Rings: Conquest



X360
- » Need for Speed Undercover
- » Red Alert 3
- » The Godfather 2
- » The Lord of the Rings: Conquest



PC
- » Crysis Warhead
- » Red Alert 3
- » The Godfather 2
- » The Lord of the Rings: Conquest

Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék játékszoftver*
9588 + 7500 = ~~17088~~ Ft helyett

CSAK 10000 Ft

(7088 Ft megtakarítás!)



PSP
- » Burnout Dominator
- » Medal of Honor: Heroes 2
- » Need for Speed Undercover
- » The Lord of the Rings: Tactics



PS2
- » Black
- » Medal of Honor: Vanguard
- » Need for Speed Undercover
- » The Godfather

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható!

EXTRA ELŐFIZETŐI AKCIÓ

KIHAGYHATATLAN AJÁNLATOK!

Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék játékszoftver*
9588 + 12999 = ~~22587 Ft~~ helyett

CSAK 10000 Ft









Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék KING ARTHUR játékszoftver

CSAK 10000 Ft



További részletekért látogass el a www.576.hu/elofizetes oldalra!


GOD OF WAR III
GOD OF WAR III
PS3 GÉPCSOMAG:
99.990 Ft
A SZOFTVER KÜLÖN IS
MEGVÁSÁROLHATÓ:
13.999 Ft
További részletekért látogass el weboldalunkra: www.576.hu

tesztek

amikben megbízhatsz

TARTALOM



A HÓNAP JÁTÉKA
SPLINTER CELL: CONVICTION



GRATH
A Battlefield-meccsek alatt szakasztársai nagy örömére megdönti a káromkodás-rekordot, FF13-ban pedig csak grindel, grindel és grindel...



SZATI
Félévente talál magának új online játékot – idén a Lord of Ultima nyitja a sort. Vagyis az újság megint majdnem késett; reméljük a Civilization Networkre nem bukkan rá...



WILSON
Ebben a hónapban ő lett a B-teszter, de a nagy melankóliából kirángatta újra fellángoló DS iránti szerelme. Lelkesen várja a 3DS-t és a májusi játéközönt.



SASA
Nagyon kellemesen csalódott a Just Cause 2-ben és a megtévesztő első benyomások óta nem lehet elrángatni a tévé elől. Beleszeretett a káoszba.



TYLER
Rájött, hogy a lapzárta mindig később van, mint amiről ő tud, de még mindig kreatív, ha kifogásokat kell találni. Elvégre Dezső, a teknőse cikkeket is tud enni!



GREG5
Splinter Cell-veterenként habzó szájjal és gyermeki lelkesedéssel állt neki a torkok metszésének. Elvarázsolta a Conviction, újraélte legszebb emlékeit.

.info
ÉRTÉKELŐNK MAGYARÁZATA

10	Nem csak a stílus, de az utóbbi öt év egyik legjobbja is. Legenda lesz.
9	Az adott kategória egyik ásza, mely bőven megéri a gyűjtői verziót is.
8	Remek játék, mely legalább egy végigjátszást mindenképpen megér.
7	Legfeljebb egy-két vonásában emelkedik ki a szürke tömegből.
6	Ki lehet próbálni, de hát annyi sokkal jobb játék van...
5	Néhány óra eltöltésére alkalmas, bár másnap már nem emlékszel rá.
4	Vagy bugos, vagy randa, vagy unalmas; de valami nagy gáz van vele.
3	Ha a játékstílus legnagyobb rajongója vagy, ezt akkor is kihagyhatod.
2	Ha szakítás után depressziósan kínozni akarod magad, ez pont jó lesz.
1	Hát, végülis elindul, szóval technikailag játéknak lehet nevezni.



Tom Clancy's Splinter Cell Conviction™

kiadó UBISOFT fejlesztő UBISOFT MONTREAL
platform PC, X360 megjelenés ÁPR. 15.
multiplayer 2



ALAPOZÓ Sam Fisher, Amerika legtitkosabb ügynöke régóta rejtőzködik. Most, három év és egy félresikerült próbálkozás után bombaformában tér vissza.

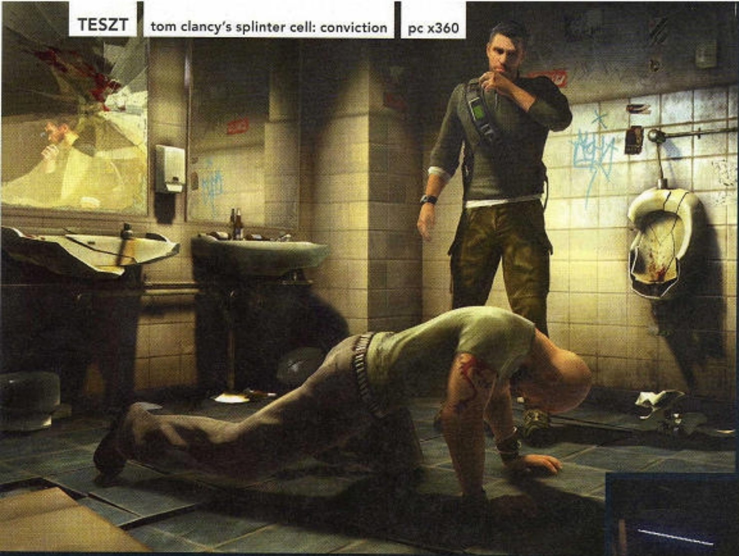
Sam Fisher, ahogy eddig ismertünk, halott. Amerika ölte meg, annyi áldozatot követelve tőle, amitől bárki besokallt volna. Valami névtelen seggfej ölte meg, aki elgázolta a lányát, majd eltűnt a sötétben. Az ügynökség ölte meg, arra kényszerítve, röpítsen golyót legjobb barátja és főnöke, Irving Lambert fejébe egy mocskos New York-i ház pincéjében."

A Ubisoft viszont nem ölte meg kedvenc Halászunkat, sokkal inkább megreformálta, ezzel a roppant hangulatos monológgal kezdve neki a legújabb, immár ötödik Splinter Cell intrójának. Nehéz szülés volt: két évvel ezelőtt gyakorlatilag a nulláról kezdték újra a munkálatokat, mert a vezetőség belátta, hogy szakállas Samu, mint a tömegben elvegyülő vérszomjas csöves koncepciója nem igazán életképes, pláne nem az Assassin's Creed után. Az újragondolt epizód viszont úgy hoz rengeteg újdonságot a széria játékmenetébe, hogy az alapdolgokba mégsem piszkál bele jelentősen, és sikerült olyan zseniális módon vegyíteni az egykor unalmasnak tartott lopakodást a kőkemény akciózással, hogy a régi rajongók mellett az adrenalinra vágyó új próbálkozók is tökéletesen elégedettek lehetnek.

KÁOSZ UTÁN SZABADON

A harmadik, Chaos Theory alcímű Splinter Cell maga volt a tökély: még a Metal Gearek atyja, Hideo Kojima is elégedettségét fejezte ki vele kapcsolatban. Véleményem szerint a Káoszelmélet maga volt a tökéletes mestermű a műfajában, egyszerűen mindent beletettek, ami egy ilyen, kizárólag lopakodásra építő, enyhén militáns „okos" akciójátékba beleférhet. A negyedik rész, ahol kettős ügynökként kellett egyensúlyoznunk a két ellenérdekű fél között, már csak erőlködés volt: egy makulátlan előd tétova, ügyefogyott továbbgondolása. Csak úgy, mint az eredeti Conviction koncepció – lásd külön –, ahol a Ubisoft agytröszt designerei egyszerűen nem tudták, hogy lehetne értelmesen még tovább fejleszteni a bujkálósdit. Az útkeresésnek azonban vége, végre lehull a sötét lepel, kiderül, mi tartott ennyi ideig a montreali srácoknak.







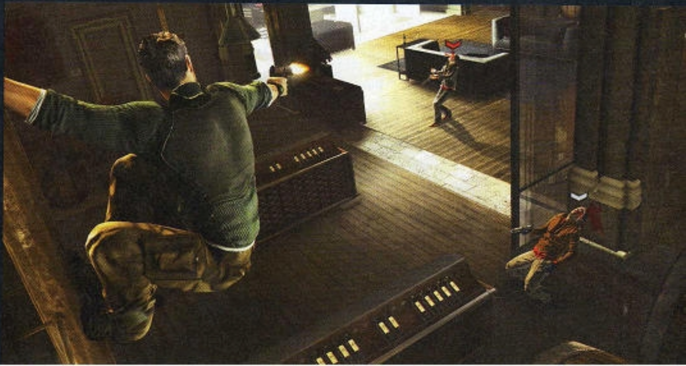


Velősen megfogalmazva: a lopakodás immár nem a harcot helyettesítő okos megoldás, hanem a küzdelmek és a lopakodás egyszerre, egy egységes, roppant izgalmas játékélményt alkotva vannak jelen. A Chaos Theoryt például egyetlen pisztolylövés nélkül végig lehetett vinni, most viszont rengeteget fogunk settenkedni ÉS közben gyilkolni is. Igen, mivel Sam már nem a Third Echelon tagja, nem kötik holmi felsőbb utasítások, teljesen a saját feje után megy, nem fújja le főnökünk az akciót holmi halálos áldozatok esetén. A lánya halálával és az átélt borzalmak hatására Samből kiveszett majd' minden emberi érzelem: mostani, régi-új főszereplőnk sokkal komolyabb, mogorvább és kegyetlenebb, mint korábban bármikor. Nem viccelődik a hátulról becserkészett meglepett ellenfelekkel, inkább beleveri a fejüket a piszoárba és keresztüllöki őket egy üvegtáblán. Aztán kérdez.

Hogy lesz akkor ebből mégis vérbeli Splinter Cell? Úgy, hogy a nyílt pisztolypárbajokban esélyünk sincs a győzelemre, ugyanis roppant gyorsan elhalálozunk és egyszerre akár tíz-tizenöt ellenféllel is számolnunk kell. A megoldás az, hogy fedezékek mögül, illetve még inkább az árnyékokban meglapulva csendes halálosztónként szép sorjában, szisztematikusan kell felszámolni az ellenállást hangtompítós kézifegyvereink segítségével. A láthatóság és a hallhatóság is komoly szerephez jut: ha szerszámunkon nincsen hangfogó, már a legelső golyók repesztéséből mindenki pontosan tudni fogja, hol is bujkálunk, és egyből tüzet nyitnak ránk – vagy ami még rosszabb, bekerítenek. Csendes pisztolyainknál sem vagyunk azonban teljes biztonságban, ha ugyanis nem elég pontosak vagy hatékonyak leadott lövéseink, a golyók röppályájából is egyből kikövetkezteti az adott baka, hol is lehetünk. Márpedig ha egyvalaki tudja, hol bujkálunk, akkor mindenki tudja: a katonák ugyanis folyamatosan kommunikálnak egymással – na és persze szidnak, hergelnek bennünket. Ha tehát tüzet nyitunk valakire, mindenképpen ki is kell oltanunk életét, vagy egyből lebukunk, és jön a riadó. Ezt mondjuk nagyban elősegíti, hogy a pisztolyokhoz végtelen lőszer áll rendelkezésre, tehát nyugodtan beleereszthetünk egy komplett tárat mindenkibe – már ha tudunk. Az első pár lövés után a zsoldosoknak is leesik a tantusz, és egyből mozgolódni kezdenek: márpedig a pisztolyokkal már középtávolságra is nehéz pontos fejlövéseket leadni, még mozdulatlan ellenre is.

A tereptárgyak mögött egyébként relatíve könnyen és gyorsan újra eltűnhetünk, már ha le nem szednek a nagy visszavonulás közben. Ilyenkor használhatjuk ki a játék egyik kisebb újítását, miszerint mindig láthatjuk árnyképünket, mely azt jelöli, mit hisznek a bakák, hol vagyunk éppen, illetve hogy hol láttak utoljára. Természetesen

Egy elhibázott útkeresési kísérlet után a Splinter Cell fantasztikus formában tért vissza. Kicsit új, kicsit a régi – de teljesen lenyűgöző!





Kivégzősdi

A játék bizonyos pontjain amolyan Jack Bauer-szerűen megragadhatjuk és kifaggathatjuk a kulcsszereplőket (legyen szó akár az USA alelnökéről is). Ezek igen hangulatos jelenetek, ám mi sajnos csak a B-gombot nyomkodhatjuk bőszen, de csak kis kihatásunk van rá, hogy éppen a piszoárba vagy a tükörbe verjük bele a delikvens fejét. Lőfegyveres gyors kivégzésre is van lehetőségünk (egy sikeres közelharci támadást követően, ez adja Samnek az energiát): ilyenkor fegyvertől és fejlesztésektől függően három-négy embert is eltehetünk az útból egyazon pillanatban – nélkülözhetetlen képesség a nehezebb pályákon. A kivégzés akkor is működik, ha a célpont arrébb sétált, vagy épp egy ajtó alatt bekukucskálva jelöltük ki (persze csak akkor, ha már bent vagyunk a szobában).



valamennyien erőteljesen arrafele fognak orientálódni, vagy akár vaktában is tüzelni, ezt pedig mi frankón kihasználhatjuk arra, hogy a hátuk mögé kerüljünk, és onnan kezdjük el csendben pusztítani őket.

SÖTÉTBEN ÉS FEKETE-FEHÉRBEN

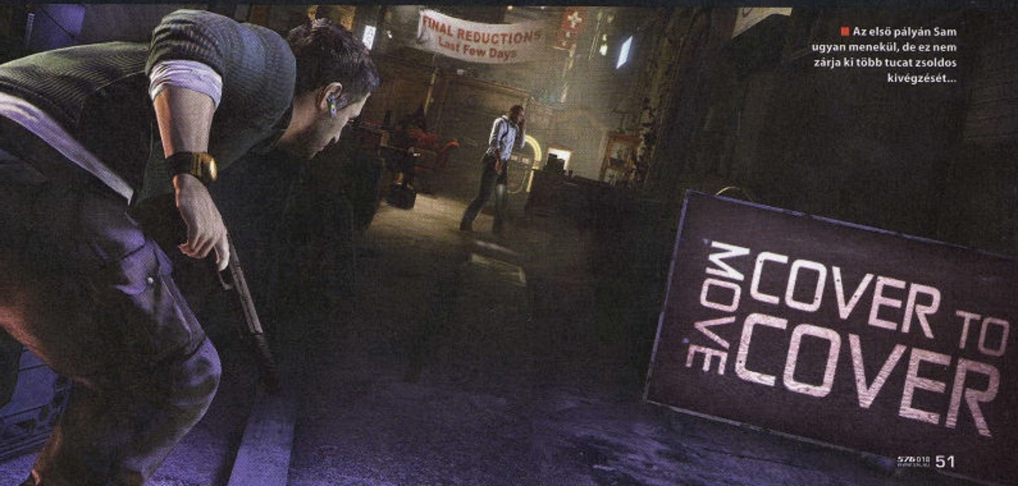
Maga a lopakodás szisztémája mindezek ellenére némiképpen egyszerűsödött: míg a Chaos Theoryban volt két kijelzőnk is azt mutatva, hogy éppen mennyire vagyunk láthatók és hallhatók, a Convictionben csak két véglet van: vagy teljesen láthatóak vagyunk épp, vagy abszolút nem (ilyenkor mindent fekete-fehérben látunk). Ha szigorúan vesszük, mégis van egyfajta nagyon rövid, ám igen jelentős köztes átmenet: mikor egyik fedezékből átslisszolunk a másikba, és valakinek a látóterébe kerülünk, egy, vagy akár több irányjel is megjelenik a képernyőn, ekkor van egy bő másodpercünk arra, hogy gyorsan megint láthatatlanná váljunk, az ilyen megmozdulások pedig többnyire még csak fel sem keltik a gyanút, olyan, mintha semmi sem történt volna. Nagyon ritkán találkoztam csak olyannal, ami korábban megszokott volt a szériában, mikor az őrök „mintha láttam volna valamit a sötétben" alapon, elkezdtek kutakodni, ez csak akkor történik meg, mikor holttestre akadnak, vagy szemük láttára esik össze mellettük valaki. Ezt a rendszert szintén kicsit túlságosan megengedőnek éreztem: nem egyszer szándékosan előbújtam egy-egy rövid pillanatra csak azért, hogy a felvillanó jelekből gyorsan megállapítsam, pontosan hol is járőröznek éppen. A lebukási idő egyébként drasztikusan lecsökken nehéz fokozaton, ott már nagyjából valósághű lett ez is, míg közepes szinten kicsit irreális, hogy tíz méter távolból sem látják meg, mikor átslisszolunk egy verőfényes vékony folyosórészen.

Az említett rövid előbújásos trükközésre egyébként a játék első felében volt szükségem, hisz nem lövök le nagy titkot, ha elárulom: a későbbiekben egy speciális éjjellátó készülékre is szert teszünk. Ez persze korántsem annyira multifunkcionális, mint a korábbi emblematikus zöld satyak, és másként is használható, mint a korábbi részekben megismert látásmódok. Hanghullámokat bocsájt ki rövid időközönként, melyek felfedik minden közelünkben tartózkodó élő organizmus helyzetét. Használatósága viszont erősen korlátozott, mivel mozgás közben a teljes kép elmosódik, de még mozdulatlan helyzetben sem látjuk magunk körül a tereptárgyakat, de még a falakat

[folytatás a 56. oldalon]

Tom Clancy's Present Soldier

A játék nem csak a Splinter Cell-történetet viszi tovább, de bepillantást enged az ősszel megjelenő következő Tom Clancy-márkanevet viselő játékba is. Igaz, csak az X360-as verzió – de aki ezt veszi meg, az kipróbálhatja a Ghost Recon Future Soldier (az előzetest lásd pár oldallal korábban) multiplayer lehetőségeit már kora nyáron. Mintha csak a Splinter Cell hiányzó, egymásra vadászós multiplayer-módja helyett kapnánk – bár természetesen a két játék stílusa, tempója nem összehasonlítható.



Az első pályán Sam ugyan menekül, de ez nem zárja ki több tucat zsoldos kivégzését...



EGYEDÜL NEM MEGY



A CIRKA TÍZ ÓRÁS EGYJÁTÉKOS KAMPÁNY csak a játék egyik felét teszi ki, miután végigvittük, akár egyedül is van lehetőségünk további mókázásra. Először is ott van a már említett rengeteg ötletes, elkölthető pontokra menő achievement-vadászat. Ezenfelül viszont van egyfajta Horda-mód is, ahol a már jól megszokott szisztémában, hullámokban érkeznek ránk az egyre erősebb ellenfelek, de most nem csak önmagunkat kell védenünk, de a terepen elhelyezett EMP eszközt is – ha ez elpusztul, vége a pályának. Külön öröm, hogy nem kell mindig a legelső hullámtól indulnunk, ötösével válthatunk a „nehézségi" szintek között. Némiképp egyszerűbb és jóval kevesebb kihívást jelentő módozat az embervadászat: itt a terepen szétszórva elhelyezkedő katonákat kell lehetőleg csendben eltennünk láb alól: ha lármát csapunk, büntetésből ránk szakad még egy adag szépfiú. A kicsit gyengécske pályatervezés miatt – a helyszínek többsége a kooperatív kampányból lett átalakítva – egyedül én közel sem élveztem ezeket a lehetőségeket annyira, mint mondjuk a Gears of Warban, vagy az Army of Twoban, szerintem az igazi móka kedvéért erősen javallott ezekhez is egy társ.

IGEN, EZEKET A MÓDOKAT MIND JÁTSZHATJUK egy barátunkkal vállvetve online, osztott képernyő, vagy akár system link módszerével is. Két csatlakozott játékos esetén megnyílik előttünk egy újabb embervadász mód, csakhogy itt már egyetlen riadó, és vége a küldetésnek, nincs bocsánat. Végül lehetőségünk van a Face-off opció keretében terepen egymással is megküzdenünk: no ne egyszerű deathmatchre gondoljatok, hanem mindkét félre veszélyt jelentő, katonákkal tűzdelt harcterekre. Két profi esetén ez a mód rengeteg taktikázásra és szívatásra ad lehetőséget, alig várjuk, hogy szabadon, a nyílt Xbox Live-on is kipróbálhassuk. Fontos megemlíteni, hogy ezekben a játéktípusunkban ruházatunkat is személyre szabhatjuk, nem csak felszerelésünket: az eltérő minták és szabások mellett megnövelhetjük hacukánk páncélzatát, és különböző lőszertároló kapacitásait is

VÉGÉRE HAGYTAM A LEGJOBBAN BEHARANGOZOTT ÚJÍTÁST, a kooperatív kampányt, mely a főtörténettől teljesen különálló egységként meséli el az előzményeket. Sajnos sok tekintetben nem lett akkora durranás, mint azt vártuk: a történet csak nagyon







Noha a Pandora Tomorrow multiját nem érte el, de így is sokat kínál kooperatív módok terén.

szőrmentén, és több sebből vérzően csatlakozik a főszálhoz, és az átvezető videók pedig jórészt abból állnak, hogy a játéktér felett végigsiklik a kamera, mi pedig megismerkedünk a háttérsztorival és az adott szituációval. A „megjelöléses kivégzés" rendszert immár akár egyszerre, vagy egymást kiegészítve is használhatjuk, valamint jó nagy időráhagyással feltámaszthatjuk elhullott ügynöktársunkat. Ehhez kapcsolódóan jelenik meg a halottnak tettetés lehetősége – azon kevés esetben, mikor bevethetjük, ez igen jól használható.

ÖSSZESSÉGÉBEN AZONBAN AZ ALIG NÉGY PÁLYA LEGTÖBB RÉSZE nem igényel kiugró együttműködést. Persze, az árnykép-rendszerrel szét lehet szivatni az összes őrt – amíg egyik eltereli a figyelmet majd megbújik, a másik hátulról szépen tarkón lő mindenkit – néha van pár közös robbantás is, de igazán emlékezetes pillanat, mint mikor például egyik fél viszi az élő túszt, a másik pedig fedezi közben, kevés akad. Kicsit túl könnyűnek is éreztem ezt a hadjáratot: én a próba kedvéért normál fokozaton – bár megizzadva –, de egyedül is végigvittem az egyik pályát, ajánlott tehát kapásból nehéz szinttel nyitni: ám a beígért hat órányi játékidő így sem lesz meg. Bár az tény, hogy egy haverral együtt játszva remek a hangulat, így cseppet sem rossz dolog így küzdeni. Igaz, az is tény, hogy ez nem a játék előnye, hanem a barátoké... Reméljük, a hatodik részben kapunk valami Pandora Tomorrow-szerű multis csatározást is. ■

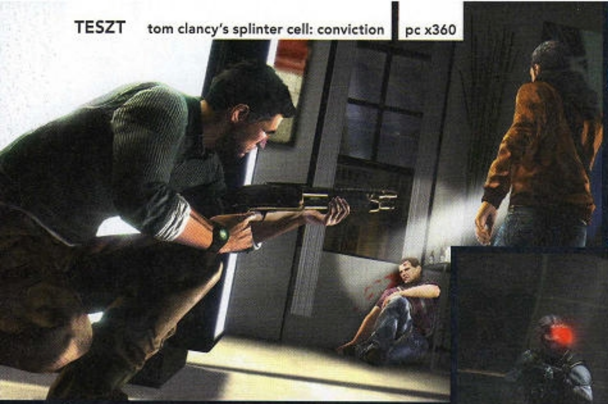


KESTREL
Név: Mikhail Loskov
Nemzetiség: orosz
Cég: Voron

Mikhailt egy balul sikerült akció után szervezte be a Voron (jelentése: holló) titkosszolgálat: Csecsenföldön elkapták az akkor még a Spetznaz színeiben futó kommandóst, és három napig, kiszabadításáig kínozták. Ez nem erősítette szociális képességeit, így aztán Archernek sem örül túlzottan...

ARCHER
Név: Daniel Sloane-Suarez
Nemzetiség: amerikai
Cég: Third Echelon

Amikor a Third Echelon elveszítette legjobb ügynökét, Sam Fishert, kénytelenek voltak újoncokat toborozni. Így került a képbe a harvardi diplomával és kódtörési tapasztalatokkal rendelkező Daniel, akit végül Anna Grimsdottir szervezett be. 18 hónapon keresztül edzett és gyakorolt, amíg készen nem állt a bevetésre – ekkor kapta meg kódnevét, az Archert is. A játékban ő a tipikus amerikai akcióhős: nagypofájú, hazafi, beszólásokkal „vicceskedik", de persze remek fickó.

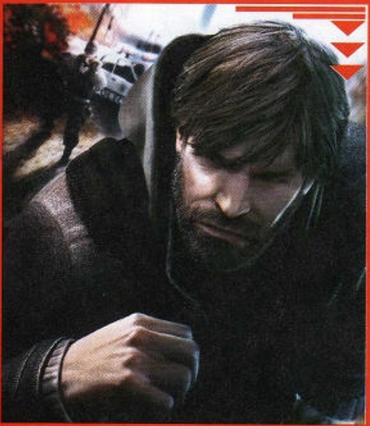






Ilyen lett volna...

Az „első" Convictiont még 2007 májusában jelentette be az Ubisoft, és ugyanezen év karácsonyára ígérték a megjelenést. Az eredeti koncepció szerint Sam egy teljesen lecsúszott, lenőtt hajú, szakállas bukott ügynököt alakított volna, aki immár mestere a tömegben való elvegyülésnek is. Újabb rejtőzködési lehetőségek mellett a közelharcot tervezték sokkal jobban kidolgozni: minden tereptárgyat fegyverként használhattunk volna verekedésünk során. A meglehetősen banális koncepciót az Ubisoft szerencsére még időben leállíttatta, és teljesen az alapoktól kezdte újra a fejlesztést – ahogy ezt tette nemrég az I Am Alive esetén is.



sem, csak az ellenfeleket. Ráadásul őket sem egészen valós időben, mivel a pulzusok pár másodpercenként követik egymást – mindezen hátrányoknak köszönhetően pedig csak egy-egy gyors körbepillantás, ajtó előtti kémkedés erejéig érdemes használnunk. A végső pályákon egyébként ellenünk is előszeretettel vetik ezt be a kommandósok, a jellegzetes, csippanó hangot meghallva egyből tudhatjuk, hogy érdemes új menedék után néznünk.

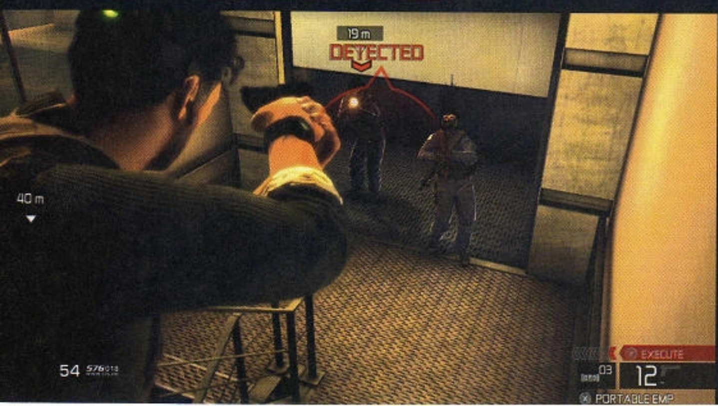
Ám nem csak a szemüveg köszön vissza a korábbi részekből: a Conviction sok tekintetben mégsem rugaszkodott el annyira az elődöktől, mint azt vártuk. Itt van például a visszatérők közt a jó öreg apró, tapadós kameránk: kilövése után egy kézi mini monitor segítségével élőben láthatjuk a távoli mozgolódásokat is, valamint hangot adhatunk ki vele, rövid időre elterelve az őrök figyelmét – majd természetesen rá is robbanthatjuk a kíváncsiskodó szerencsétlenekre. Itt van a kézi mini EMP-nk is, mely rövid időre kiüti a közelében lévő elektromos kütyüket, sőt az embereket is meglöki, megzavarja pár pillanatra. Ezen felül van igen egyértelmű használattal bíró aknánk, valamint bénító- és repeszgránátunk is. Bár mindezek túlnyomó része szerepelt a korábbi részekben – vagy annak valamilyen megfeleltethetője: például ultramodern száloptika helyett most egyszerű autótükröt használunk ajtó alatt kukucskáláshoz –, de mivel ellenkezett azok 100%-osan lopakodós szellemiségével, szinte alig használhattuk őket. Most viszont a túlélésünk elkerülhetetlen részei: a húzósabb helyzeteket gyakorlatilag meg sem lehet oldani egy-két okosan elhelyezett gránát és akna nélkül.

Mindezek mellett természetesen közelharcban is pillanatok alatt leteríthetünk bárkit, ha sikerül valahogy mögéje, melléje settenkednünk – sőt, ezen mozdulatért még egy külön kivégzési lehetőséget is kapunk: a kijelölt két-három ellenfelet egyetlen gombnyomásra lelőhetjük: ez igen hatékony segítséget jelent a későbbi pályákon.

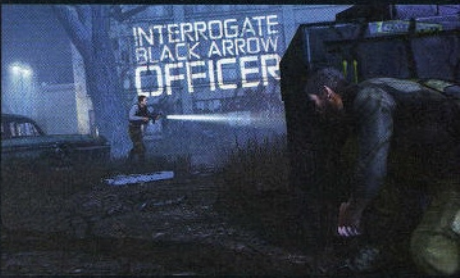
Új szemüvegünket egyébként biztonsági lézerek elkerülésére is használhatjuk: ezek kicsit frusztráló részek, szerencsére alig két-három akad belőlük a játék 13 pályája során. Akrobatikázásunkból megmaradt a kapaszkodás, valamint a mélybe való lerántás, sőt a magasból „ráesés" képessége is, kár, hogy ezeket elég ritkán van lehetőségünk bevetni. Immár élő pajzsot is alkalmazhatunk, bár az azonnali leütés sokkal több előnnyel kecsegtet. Azt viszont igencsak sajnáltam, hogy a sztoripályák végén nem kapunk semmiféle értékelést teljesítményünkről...

HANGULAT A CSÚCSON

Mindezen felsorolt harci elemeket borzasztó sokféle képen vethetjük be, és a játék mindig tud új meglepetéseket okozni, mi pedig folyamatosan fedezünk fel újabb és újabb taktikákat. Sok pályarész az adott









Árny utánam

Bár az ötlet újnak tűnik, hogy a játék egy árnyékkép formájában megmutatja, az ellenfelek hol láttak minket utoljára, azért ne felejtsük el, hogy tulajdonképpen már a legelső Splinter cellben is benne volt – csak éppen nem mutatta meg grafikusan a program, mit is hisznek épp ellenlábasaink. A Convictionben némiképp eltúlzottnak érzem ennek a szisztémának az alkalmazását, kicsit túlságosan kiszámíthatóan és csőlátás szerűen vetődnek az örök árnyképünkre. Még akkor is, mikor már tíz-húsz másodperce eltűntünk szemük elől, bőszen lövöldözik az utolsó vélt fedezékünket – ezt pedig némi gyakorlás után könnyedén kihasználhatjuk. Sőt, jó pár szituációt még könnyebb is úgy megoldani, hogy nem az árnyékokban meglapulva próbáljuk becserkészni az egymástól távol lévő strázsákat, hanem például csendben meggránátozzuk hátulról a keresésünkre tömegbe összeverődött bakákat.

harci taktikától függetlenül is többféleképpen leküzdhető: bár sokszor a kihagyott lehetőségekre csak a nagy csaták után jövünk rá, a nagy lövöldözésekben ugyanis sokszor nehéz kiszúrni a megmászható párkányokat és csöveket.

A rövid átvezető videók és párbeszédek briliánsak, valami félelmetes profizmusról adnak tanúbizonyságot, és ugyanígy szuperhangulatosan működik a külön kijelzők nélküli interface: minden fontos információ a tereptárgyakra kiírva jelenik meg, legyen szó akár egy ötven méteres oszlopról, vagy egy apró kézitükörről. A háttérbe bekúszó, falra vetített rövid emlékfoszlányok szintén komoly hangulati pluszt adnak.

A múlt szelleme

A teljesen új játékmechanika ellenére azért helyenként felbukkan a múlt szelleme is: az egyjátékos módban kétszer is lesz olyan pályaszakasz, ahol bizony az ősökhöz hasonlóan egyetlen riadó, és vége a küldetésnek. A szemfülesek a régi Conviction nyomait is felfedezhetik a játékban, az egyik, múzeumos pálya szabadtere, embertömege és grafikus stílusa erősen úgy fest, mint a Conviction első, 2007-ben bejelentett verziója.

A történettől nem sokat vártam, mégis meglepően kiforrott, igazi katarzissal (nem is eggyel!) végződő sztorivá áll össze a kissé sablonosan induló szál. Sam lánya ügyében nyomoz, és hamar kiderül, hogy korántsem úgy történtek a dolgok, mint azt korábban hitte. A történetbe aztán belekeveredik hadászati célú EMP fegyver, összeesküvés, és persze maga az USA elnöke is – összességében messze ez az eddigi legjobb Splinter-sztori!

A normál fokozatú végigjátszás cirka 9-10 órára tehető, köszönhetően annak, hogy az utolsó harmadban igen bedurvul a nehézségi szint. Az élmény lehengerlő az elsőtől a legutolsó percig, ha végeztünk, biztosan egyből nekiállunk a nehéz fokozatnak is – már csak azért is, mert egy achievement-szerű külön rendszer minden egyes teljesítményünket díjazza és számon tartja, a kapott pontokból pedig fejleszthetjük fegyvereinket és kütyüinket. Ezt a részt még kicsit jobban kidolgozhatták volna: sajnos ugyanazt a két-három alap dolgot tudjuk továbbjavítani minden eszközünknél, ráadásul egyszerre ügyis csak két lőfegyver lehet nálunk. Az viszont külön öröm, hogy az amúgy is rafinált őröknek nem csak az életerejük nő meg valamelyest magasabb nehézségi fokozaton, de a viselkedésük is sokkal agresszívebbé válik, mely sokszor megint új taktikát követel meg a játékostól.

MEGGYŐZŐ ÍTÉLET

A Conviction minden tekintetben beváltotta a hozzá fűzött reményeket: gyönyörű, szuperhangulatos és újító – valódi, üdítő élménybomba a tavaszra. A történetmód tucatnyi jelenetére fogunk mosolyogva visszaemlékezni az év végén, és még a kihívást kereső hardcore játékosok is megtalálják számításukat benne. Maximálisan megérte a plusz két év várakozás. ■



■ **A kijelzők nélküli felület állandóan új és új élményeket ad: videókkal prezentálja Sam emlékeit, bejelöli a célpontokat, tippeket ad a továbbjutásra.**

576 értékelés

1080p, dd 5.1

1 2 3 4 5

grafika

játszhatóság

szavatosság

zene/hang

VÉLEMÉNY

Sam Fisher durvább és vérengzőbb, mint valaha – ám mindez jól áll neki. Iskolapéldája annak, hogy miként is kell egy sorozatot okosan megreformálni.

greg5 **9.5**



MotoGP 09/10



ALAPOZÓ A kétkerekűek világának egyik legnívósabb sorozata jó hamar, a szezonkezdet előtt próbál a rajongók kedvében járni. De már az első kanyarban bukott…

Adott egy cég, aki tervez, elképzel, a jövőre is gondolva bevásárol – jól fog majd még jönni, gondolja. Így járt el a Capcom a MotoGP-sorozat hivatalos jogainak megvételekor is. A pénz döntött, a THQ elvesztette a szerződését, pedig náluk azért szépen alakulgatott a játék. Nem úgy a japán kiadó égisze alatt, akik azonban most belátták korábbi hibájukat, s egy másik stúdiónak adták át az egészet. Rosszul, újfent. A Monumental csapata nevéhez hűen irdatlan bakot lőtt, s eme motorsport-gyöngyszemet áthajította egyenesen az árkád ligába a Manx TT mellé. Nincs többé nagy differencia a nehézségi fokozatok között, vagy részletes beállítás a segítségek, szimuláció terén. Van egy könnyed sablonmodell, amire ha az ember rászán tíz percet, ráérez. És ha látott már motort a való életben arra is ráébred, hogy ez itt nagyon béna: nem a kerekeknél dől a motor, hanem a tengelyénél. Ergo a fő szempontoknál (fizika, kezelhetőség, szimuláció) már most elvérzett produktum, és ezen a hivatalos jogok szemernyit sem segítenek.

Mivel ilyen hamar és feleslegesen kijött, egyelőre csak a 2009-es leosztás van a korongon, ami mellé később felpattinthatjuk majd a 2010-es paripákat, s rájuk lovasaikat. A hivatalos billog annyi jóval járt legalább, hogy magunk egyengethetjük kedvencünk karrierjét a világbajnokságban; no persze új pilóta indítása is lehetséges. Ez a mód egy finom Grid-nyúlás, akárcsak az itt is aktiválható való idő-visszatekerés. Pályánkat nimandként kezdjük, kellenek sajtósok a szponzorokhoz (mertem azt hinni, hogy menedzser szükséges ehhez, de mindig tanul az ember), fejlesztések a motorra, mérnökök a garázsba, de mindez igen kisstílű megvalósításban jelentkezik. Teljesítményünket mindenkor monitorozzák (szabadedzéseken is), tapasztalati pontokat kapunk majd szintet lépünk. Ekkor jönnek az értesítések: szerződünk, pénzt kapunk, vásárolunk, tovagurulunk, kész…

Vicces, hogy van benne külön Arcade-mód: ugyanaz, mint a rendes bajnokság, csak itt ketyeg az óra, amit kis újdonságként szélárnyékkal, előzésekkel szerzett bónuszmásodpercekkel is feltölthetünk.

Az eddigiekhez hűen az izgalmas, reális versenyzést is orcán köpi: bizony van catch-up minden fokozaton, azaz mindig a sarkadban lesznek ellenfeleid; de ha megelőztek, te éred őket utol úgy, mintha másik dimenzióból érkeztél volna meg. Óppárdon, kötelező körök: multi van, netes és osztott képernyős is. Csak minek? Merthogy sok örömöt még illuminált állapotban sem lelünk benne…

Elgondolkodtam, hogy ha szemet hunynék egy neves sorozat meggyalázása, a megannyi hiba (dróton húzott ellenfelek, bugok) és a jellegtelenség felett, akkor se érzem azt, hogy csak úgy, laza kikapcsolódásként elfogadható lenne. Nem az, mert abszolút nem élvezetes vagy izgalmas. Azért megérte tesztelni, hogy elkerüljétek, de a játék annyit se ér, mint amennyiért erre a papírra rányomtattuk e betűket. ■

adatlap

kiadó **capcom**
fejlesztő **monumental**
platform **ps3, x360**
megjelenés **márc. 19.**
multiplayer **2-12**

Az első tervek szerint a 2010-es évadot tartalmazó DLC-ben a Balatonring is szerepelt volna. Nem jött össze…

■ A játék nem szimuláció: akár húsz másodperccel gyorsabb köröket is futhatunk, mint a hivatalos rekord…



576 értékelés

720p, dd 5.1

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

Finom leszek: ez a neves motorsport és a motorosok arcon csapása, egy szégyen, amit nehezen fognak tudni lemosni.

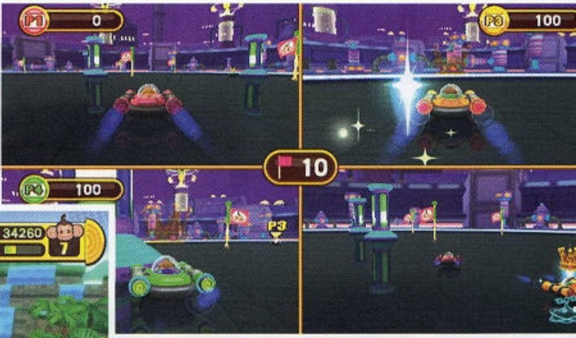
raptor **4.5**







■ (fent) Flipperes minijáték, négy főre zongorázva. Ha azt akarod, hogy szórakoztató legyen, egy kis alkohol nem árt...







SUPER MONKEY BALL STEP & ROLL

ALAPOZÓ Az új Super Monkey Ball játék a játékos készségeinken túl az egyensúlyérzéket is próbára teszi. Oda se neki, majd a minijátékokkal kiheverjük.



Mindenki ismer olyan embereket, akikre egy értelmes/érdekes gondolatuknál fogva felfigyelt a világ, majd ettől a figyelemtől megittasulva egy idő után fokozott hangerővel kezdett dőlni belőlük az összefüggéstelen zaj; ilyenkor, ugye, azt kívánjuk, bárcsak helyettük is elsüllyedhetnénk. A Super Monkey Ball: Step & Roll ezt a jelenséget próbálta meg videojátékká formálni; szomorúan jelentjük, hogy a kísérlet sikerrel járt.

Rég rossz, ha egy játékból csak a minijátékokra emlékszik az ember – és a Step and Roll ilyen...

MAJOMSZERETET

Pedig azt hinnénk, hogy az egyszerű recepteket nehezebb elrontani. Olyan mókás és olyan könnyed szórakozás az átlátszó gombócba zárt majmocskát végigterelni az egyre furfangosabban csavarodó pályákon, begyűjtögetni a rajtuk fellelhető banánokat, és örülni, ha jó időt futottunk. Tíz percig vagy két óráig, voltaképpen tökmindegy meddig, de az élvezet garantált. GameCube-nyitócímként ilyen egyszerű volt az élet, a Sega (akkor még) patinás sorozata más stílusokba nem is nagyon kontárkodott bele, a Super Monkey Ball Adventure-t leszámítva, ott viszont valami ebolavírust szedhetett össze, ugyanis a széria második felvonása a Wii-n már visszatérés a gyökerekhez. Sajnálatos módon a szó legszorosabb értelmében, mert itt a gyökér nem a játék eredetére, hanem a fejlesztőkre utal.

Azokra, akik remek mulatságnak tartják, hogy az egyébként stabil és kényelmes irányítást olyan kontrollerekhez igazítják, amik körülbelül annyira precízek, mint a portugál taxisofőrök. Papíron működőképes elképzelés – elvégre a pálya és a vezérlő periféria szimultán döntögetése között nem nehéz párhuzamot vonni –, gyakorlatba ültetve már nem muzsikál olyan fényesen. Félreértés ne essék, a Step & Roll még így is játszható, de sem a wiimote döntögetése, sem a Balance Board-os egyensúlyozás nem adja vissza azt a feszességet, amit a GC kontrollere esetében alapértelmezettnek számított. Utóbbinál a túlzott érzékenység és az idővel erősödő vádli-görcsök is megmérgezik az élményt. Egyedül a minijátékoknál van értelme erőltetni a perifériát – a léggömbös mókázáshoz és a négyfős flipperezéshez megfelel a bohém taposómalom is, a snowboardhoz pedig kifejezetten illik. Az aszteroida-vadászat és a tengeralattjáró-verseny szintén üdítően hatnak – igaz, ez utóbbiaknál inkább a társas játék garantál valódi élvezeteket.

adatlap

kiadó **sega**
fejlesztő **sega japan**
platform **wii**
megjelenés **febr. 12.**
multiplayer **2-4**

WELCOME TO THE JUNGLE

Szintén nem sorolható a pozitívumok közé, hogy a kamera gyakran roppant önkényesen viselkedik, és hogy a hat szakaszra tagolt játék tíz-tíz pályája villámgyorsan kivégezhető, a hibázás nélküli végigjátszás után jutalomként megnyíló extra világ pedig csupán kárenyhítés; egyedül a minijátékok képesek némi fűszert csempészni a sótlan csemegébe, de még ez sem túl fajsúlyos élmény. Az arcade játékokra jellemző újrajászhatósági faktor itt nem játszik jelentős szerepet; ahhoz motiváció kéne, amit viszont a poroszos szigor garantál, nem a tinglitangli. Hiába, jó magasról lehet igazán nagyot pofára esni, pedig nem lett volna szükségszerű, hogy így történjen. ■





576 **értékelés**

480p, dts 2

1 2 3 4 5

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

A Sega munkamorálja dicséretes: gondosan megjavították azt, ami el sem romlott.

tyler **6.0**



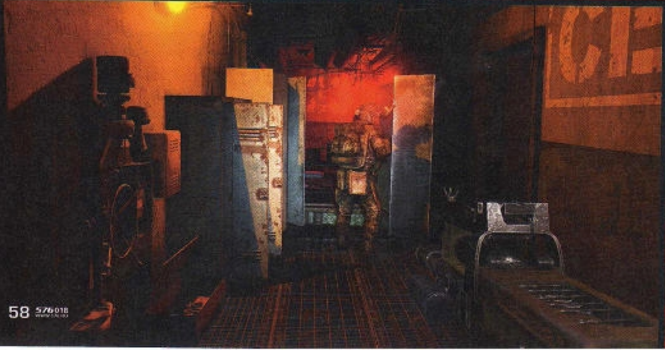
METRO 2033

ALAPOZÓ Alone in the Dark… avagy: egyedül a sötétben – a klasszikus horror alapállítása új értelmet nyer a nukleáris háború utáni moszkvai metróhálózatban, amely minden budapesti lakos számára kellemesnek ugyan nem mondható, de mégis nosztalgikus érzésekkel teli kalandokat rejt.



Az 1979-es születésű Dmitry A. Glukhovsky először 2002-ben, online formában osztotta meg a világgal rémséges jövőképét a Metro 2033 című regénnyel, majd a 2005-ös, nyomtatott formában történő megjelenés megdöbbentően nagy sikert hozott a korábban újságíróként dolgozó úriembernek. Nem tévedés, világsikerről beszélhetünk, amely a fiatal Artyom történetének írásos bemutatásával nem ért véget, hiszen míg a THQ a 4agames videojátékos adaptálását karolta fel, addig az író már a folytatást, a Metro 2034-et is befejezte. Már csak egy moziváltozat és Burger King-gyerekmenü hiányzik a teljes repertoárhoz…

Artyom, a könyvben és a játékban egyaránt főhősként szereplő fiatal srác rossz korban született: a nukleáris háborúk után, amikor Moszkva életben maradt lakossága a föld mélyén, a metróhálózatok sötét alagútjaiban talált menedéket a sugárzás veszélyeitől, ám az embereknek nem ez a fenyegetés okoz egyedüli félelmet. Nem, hiszen ott vannak még a fel-felbukkanó mutánsok (démonok?), amelyek rendre vadásznak az elkóválygókra, sőt, néha még összehangolt támadást is indítanak az erődként védett megállók ellen. Ebben a halállal, és rémségekkel teli közegben kell túlélnünk Artyom bőrében, miközben jó főhőshöz méltón igyekszünk megmenteni a világot a természetfeletti borzalmaktól.



MUTÁNSOK ÉS LÁTOMÁSOK

A játékba lépve egyből egy tűzharc közepébe kerülünk a bombáktól sújtott városban, a felszínen, de ez a csatázgatás nem tart sokáig, mivel visszalépünk egy keveset az időben, amikor a kalandok kezdődnek. Emberekkel beszélgetünk a föld mélyén, majd első küldetésünket követően kiderül, hogy szerepünk fontosabb, mint azt képzelnénk – egyik utazásunk során fura fény jelenik meg, majd társaink elalszanak/elkábulnak, míg mi éberen fogadjuk a mutánsok támadását, ezzel megment-





ve egyik bajtársunk életét. Immunitásunk mellett még látomásaink is vannak, amelyekben egy hosszú karú, furcsa testű lény beszél hozzánk.

Ettől eltekintve nincsenek különleges képességeink. Van fegyverünk, egy gázmaszkunk, egy lámpánk, egy óránk, egy öngyújtónk, egy naplónk, és a lehetőség, hogy mindezeket úgy használjuk, hogy túléljünk minden támadást – természetesen ehhez sem isteni csoda szükségeltetik, csak és kizárólag egy játékos, aki ura a helyzetnek.

A Metro 2033 a leírtakból sejthetően lehetne egy abszolút klisés és unalmas poszt-apokaliptikus FPS is, de szerencsére erről szó sincs. A metróhálózatban történő bolyongás kísérteties hangulattal bír, ráadásul hihetetlen, különleges érzés rendre az itthon is ismert szerelvények roncsaiba botlani, amelyekre rátalálva úgy érezzük, mindez akár velünk is megtörténhetne. Nincs amerikai álomvilág, nincs idegen kultúra, ahogy nincsenek túlbonyolított korrajzok, történetek sem. Szimpla túlélőkkel találkozunk a szimpla alagutakban, a kezdetekben semmi különlegeset nem tapasztalunk, ezzel még valószerűbbé téve a kalandot. Aztán jönnek a meglepetések, felcsendülnek a kísérteties zenék, és megtörténnek a hátborzongató események, amelyek után a játékos sóhajt egyet, és tudja, hogy ha nincs is minden pillanatban tíz rohamozó kommandós a képernyőn, a Metro 2033 is egy remek kaland, csak éppen a lassabb, kidolgozottabb fajtából. Látszólag.

AHOL A MÚLT KÍSÉRT

Akusztikus gitár baljós dallamai harsannak fel, ahogy az alagutakban egyre beljebb haladunk, és átkozottnak nevezett, legendákkal teli utakon járunk. A múlt kísért ezeken a helyeken, ami megnyilvánulhat néhány szellemalakban, vagy akár egy fizikai voltában nem is létező szerelvényben is, amelynek örök utasaivá válhatunk, amennyiben nem vigyázunk. A felszínen szárnyas démonok őrjáratoznak és csapnak le a gyanútlan áldozatokra, megint máshol pedig a náci rezsim megmaradt zászlóvivői ellen harcolnak Sztálin utolsó csapatai. Fura események, és megmagyarázhatatlan hely-



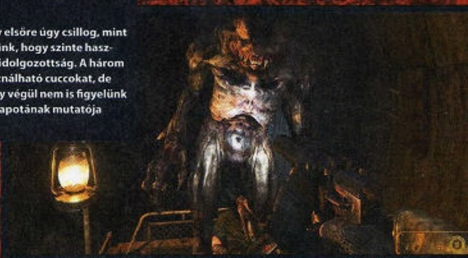
adatlap

kiadó **thq**
fejlesztő **4agames**
platform **pc, x360**
megjelenés **márc. 16.**
multiplayer **nincs**



EGY ÓRA MIND FELETT...

Gázálarcunk mellé egy karóra is dukál, amely elsőre úgy csillog, mint a legdrágább Tiffany nyakék, de aztán rájövünk, hogy szinte használhatatlan, mert az ötlet mellől hiányzik a kidolgozottság. A három szín ugyanis jelzi a veszélyt, a felvehető/használható cuccokat, de iránytű-jellege kimondhatatlanul gyenge, így végül nem is figyelünk majd rá. Egyedüli igazi értelme a légszűrő állapotának mutatója marad, de igazából arra sincs nagy szükség.









zetek tarkítják a rombolás utáni város szürke képét, ezzel is tudatosítva, hogy Moszkvában bizony nem stimmelnek a dolgok, és ehhez van némi köze a hosszú karú, fura lény(ek)nek is. Már csak a végére kell járnunk a sztorinak, hogy megmenthessük világunkat, és ehhez hét fejezet áll a rendelkezésünkre, amelyek felváltva visznek minket a felszín alá és fölé.

Ahogy haladunk előre, a szimpla pisztolyból távcsöves fegyver lesz, és repertoárunkban megjelenik a sörétes, meg a tuningolt géppisztoly is, de időközönként egyéb fegyverekhez is juthatunk, mint mondjuk a gépágyú, vagy a lángszóró, amellyel jól odapörkölhetünk az épp aktuális ellenfélnek. Utóbbiak emberek, mutánsok és démonok és közül kerülnek ki, bár a vége felé már minden ellenség, ami mozog, legyen az mértani alakzat, vagy maga a levegő, ami ugye már a kezdetektől veszélyes lehet ránk nézve – nem véletlenül vehetjük azt a divatos kis gázálarcot a fejünkre... Időnként egy szűrő is kell hozzá, hogy a levegőt problémamentesen kaphassuk meg, illetve, ha nagyon berepedezik az üvege, le kell cserélni. Ez persze nem egy túl komplikált feladat – ahogy a teljes játék sem az.

Azt vártánk talán, hogy valami Fallout-jellegű összetettséggel bíró játékot kapunk, de sajna – vagy nem sajna – nincs így, mivel a Metro végül is az „egyszerű mint a facsipesz" játékok táborát gyarapítja. Megyünk előre, a képernyő véresedik a bekapott találatoktól, mi meg ölünk és ölünk, aztán kis levegővétel után kezdjük az egészet elölről. Próbálták belecsempészni ezt-azt: van itt levegőt szűrő maszk, meg gyengén kivitelezett kvarcóra a kínairól, sőt még a fegyvereket is fejleszthetjük a piacon, de mindez csak egy nagyképűen oroszlánnak felöltöztetett egysejtű állatkára emlékeztet. Nu, davaj.

Ráadásul a harc, minden FPS egyik lényegi eleme, az sem sikerült megfelelőre. Nehéz megfogalmazni, hogy mi a baj, csak érezzük, hogy nem stimmel a küzdelem. A fegyverek elsütésekor nincs visszajelzés sem a hangok, sem a reakciók terén, az előre letárolt ritmus szerint megjelenő szörnyek cseppet sem viselkednek életszerűen, vagy netán okosan. Maguk a fegyverek sosem tűnnek hatékonynak, sosem érezzük, hogy most aztán odacsaptunk az ellenfeleknek. A nagy dérrel-dúrral beharangozott valós érzékelése az ellenfeleknek („nem csak látnak és hallanak, de a szagokat is érzik!" – szólt a marketingszöveg) is átverés, mert néhol az istennek sem vesznek észre minket, máskor meg tíz méter betonfalon keresztül vaksötétben is érzékelik a mozdulatlan kalandort. Igaz, PC-n már beindult a közösségi modolás (illetve a kisebb ivű hivatalos patch-gyártás), szóval pár hónap múlva ez a játék is tökéletesebb verzióban lesz elérhető.



FEJLESZTÉS HELYETT ZSIBVÁSÁR

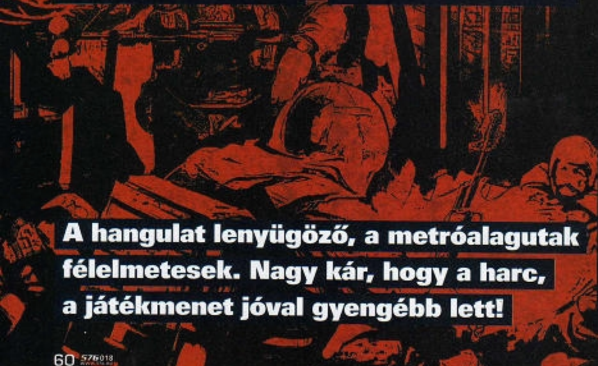
Azt hihetnénk, hogy egy ilyen játékba belecsempésznek a készítők némi interaktivitást a fegyverek fejlesztésébe, de ez nincs így, mivel az árusokhoz érve az általunk legtöbbet használt fegyverek fejlesztett verziói készen várnak, és csak meg kell azokat vásárolnunk. Ha nem is Borderlands-jellegű fegyverszámot várnánk a Metro 2033-tól, azért ennél talán többet is elviseltünk volna.



ARANY, VAGY CSAK FÉNY-LIK?

Ellenfelek jönnek és mennek, mi meg vagy keresünk valamit, vagy megyünk a megjelölt cél felé elhozni, beindítani valamit. Semmi komolyabban meglepő fordulat, maga a cselekmény ezerszer látott, milliószor átélt játékklisé; ami egyedi, az csak és kizárólag a helyszín, hiszen még a karakterek is olyanok, mintha a Modern Warfare és Fallout közös szülöttéből lettek volna baltával kivágva. Komolyan mondom, hogy a Bad Company 2 sokat szidott kampánya több izgalmas





A hangulat lenyűgöző, a metróalagutak félelmetesek. Nagy kár, hogy a harc, a játékmenet jóval gyengébb lett!





■ PC-n a megfelelően durva gép és az .ini-file-ok átszerkesztését illető tudás birtokában egészen elképesztően látványos tud lenni a Metro 2033 – különösen a bevilágítás és a textúrák terén alkottak nagyot az ukrán srácok!







és egyedi pillanatot rejt magában, mint a Metro sztorija, miközben maga a miliő ennél sokkal többet, sokkal rémisztőbbet, sokkal hihetőbbet, és nem utolsó sorban sokkal emlékezetesebbet kínálna. Mert hát részben ott a hangulat, részben ott vannak a lehetőségek, de mégis elvész valami a hét fejezet alatt, és végül csak megyünk jó droid módjára a nyíllal jelzett irányba. Keressük azt, ami miatt annyian belelkesedtek, azt, ami miatt sokan frenetikus élménynek nevezték a Metro 2033-at (tippünk szerint az első egy-két óra után).



Mert tényleg az lehetne. A grafika még konzolon is remek, a zárt, szűk helyek csillognak és villognak (persze csak ha van fény), egyedül a szörnyek kinézetébe és mozgásába lehet e téren belekötni. Van horror, rettegés is – volt, hogy a hatalmas könyvtáron inkább végigszaladtam volna, csak ne találkozzak össze még egy ottani mumussal. De ott van az ismétlődés, vagy az, hogy néha akár fel is kapaszkodhatnánk a szörnyek hátára, akkor sem vennének észre, miközben máskor kilométerekről kiszúrnak. És akkor arról még nem is beszéltem, hogy a hét fejezet után semmi sincs. Nincs multi, nincsenek rejtett dolgok, az újrajátszásra így igen kevés az esély. Éppen elég egyszer, és éppen elég nehéz is ehhez, már ha nem könnyű fokozaton játszunk. Igen, kihívás az tényleg van benne.

Pedig a potenciál ott van a témában. Lehetett volna egy szabadon bejárható metróhálózatunk, némi szerepjátékos beütéssel, sok misszióval (álmodozó mód bekapcsol: akár kooperatív kalandozásokkal). És ez csak egy lehetőség a sok közül, mert e világban temérdek játékstílus elképzelhető lenne. Kár, hogy a remek alap egy újabb agyonscriptelt FPS-re lett elpazarolva. De talán majd legközelebb, hiszen könyvben van folytatás, a világba pedig lelkesen térnénk vissza. Elvégre van valami perverz élvezet abban, ahogy egyedül sétálgatunk a sötét folyosókon, a klasszikus kék metrószerelvények közt, amelyeket egyetlen kis lámpánk fénye világít meg, miközben morgások hangzanak a járatok mélyén, emberünk pedig légszomjjal küszködve hörög és liheg, ahogy keressük és kutatjuk az újabb légszűrőt, ami mellett többnyire töltényre is lelhetünk kiürült fegyverünk mellé. Jó lenne ez, na, sőt még így is jó – csak az a baj, hogy lehetett volna igazi klasszikus is. Így viszont beállt a rokon Condemned mellé a „fantasztikus ötlet közepes megvalósításban" sarokba, ami nem szégyen, de nem is akkora nagy dicsőség. ■

576 **értékelés**

1080p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Ez a metró pontosan, és jó irányba indult el, de belekeveredett egy szedett-vetett hálózatba. A hihetetlen atmoszférát, az ismerősnek ható miliőt, a borzongató pillanatokat ellensúlyozza a monotonitás és a gyenge harc.

böjtös gábor **7.0**

NIER

A Square Enix és a Cavia a nyugati közönség ízléséhez igazított hack & slash játékkal próbál babérokat aratni. Az alábbiakban a jó szándék orbitális kudarcba fordulásának történetét meséljük el.



adatlap
kiadó **square enix**
fejlesztő **cavia**
platform **ps3, x360**
megjelenés **ápr. 23.**
multiplayer **nincs**

Rómában viselkedj rómaiként" – dünnyögte maga elé a síita fanatikus, majd lenyelte a spagettit, megtörölte a száját, és a Piazza San Pietróra sétált, hogy magára robbantsa a bazilikát.

A globalizáció néha megpróbálja közös nevezőre hozni a kulturális különbségeket; ez időnként briliáns végeredménybe torkollik, máskor viszont borzasztó következményekkel jár. Többismeretlenes egyenlet ez, a helyes megoldóképlet pedig feladványonként változik. A néhány oldallal előrébb terpeszkedő Vanquish az egyenes gerinc és a hideg fej története – rábólintunk a minőségi japán játékokra, mert annak csak örülhetünk, ha ez a végeredménye annak, hogy kifejezetten ránk gondolnak. Hogy a Cavia fejlesztői mire gondoltak, azt nem tudom. Valószínűleg semmire, fehér zajra, maximum. Hibáztathatók? Befutott a fax, hogy a nyugati közönségnek kell valami játék, csináljátok, mit érdekel engem.

És a port-hegesztésből és franchise-reciklikálásból élő programozó segédmunkás a billentyűkbe csapott, merengő szemekkel elképzelte a Déli Barbárokat, mint látás- és agykárosodáson átesett konzumidiótákat. (Oké, a másokról alkotott kép néha a kultúrákat és életstílust egyébként nagyító alatt tartó médiumok esetében is problémás: a Vogue egy 2003-as cikkében, a magyar partikultúra vizsgálata során megállapította, hogy itt „cyber gipsyk" isszák a sört papírpohárból – ehhez a lépéshez ezúton is gratulálnék.) És alkotni kezdett. Bocsánat – munkához látott.

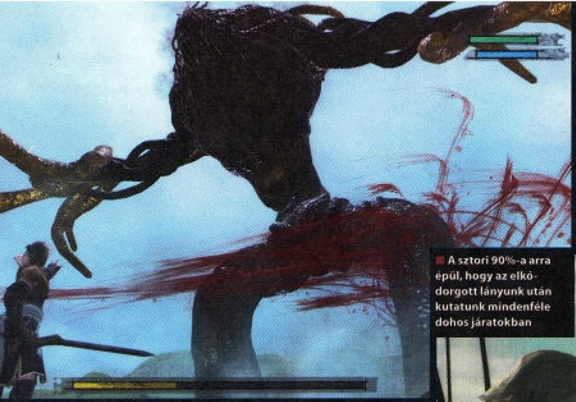
Az ötlet – japán akció-RPG a nyugatnak – nagyszerű. A megvalósítás viszont minden képzeletet alulmúl...

MESTERSÉGEM CÍMERE

Alapvetően hack 'n' slash játékkal van dolgunk, ami időnként labirintusok felderítésébe csap át, máskor óvatosan

Nehéz elhinni, hogy a Square alig pár héttel a Final Fantasy XIII után ezzel rukkol elő...







Közelharc és lövöldözés – látszólag mindaz megvan, mint a Devil May Cryban, mégsem működik jól a rendszer....

A sztori 90%-a arra épül, hogy az elkódorgott lányunk után kutatunk mindenféle dohos járatokban



csen a Fable kalandelemeiből és küldetésstruktúrájából, megint máskor pedig bullet hell shooterbe torkollik az akció. Harmadik személyű perspektíva, kaszabolás külső nézetből, misszókra bontott, laza szállal összefogott történet, közelharci fegyverekkel és változatos színű lövésekkel küzdő ellenfelek és főhős. Az RPG- és akciójátékelemek egyaránt megférnek a játékban: van karakterfejlődés, egyre komplexebb speciális támadásokat használhatunk, bővíthetjük a fegyverarzenált, opcionális mellékküldetéseket teljesíthetünk. Megfordulhatunk romos, középkort idéző (de vasbetonból felhúzott) várakban, nyargalászhatunk a mezőkön, pecázhatunk a kikötővárosokban, kóborolhatunk rozsdás, indusztriális épületekben. Jól hangzik, ugye? Lehet, de a kulcsszó a „hangzik."

Programozói bravúrként szép teljesítmény a Caviától, hogy csont nélkül megvalósították a szoftveres PS2-kompatibilitást, de feltételezhető, hogy ez a kísérlet nem volt szándékos. A Nier az ezredforduló környékén piacra dobott konzoljátékokat idézi; gusztustalanul homályos textúrák, minimális mennyiségű poligonból felhúzott tereptárgyak és rút karaktermodellek idézik meg a múltat és elő a hányingert – a szereplők és a díszletek minősége a Shadow of Memoriesra emlékeztetnek, a Devil May Cry pedig, bár nem mozgatott meg ilyen hatalmas, nyitott területeket, jóval szebb, de legalábbis részletgazdagabb volt. A tónust egy HD felbontásba felpiszkált Shadow of the Colossushoz hasonlíthatnánk, csak míg azt a „monumentális" jelzővel illethetjük, addig a Nier kapcsán az „ormótlan", a „sivár", az „elnagyolt" és az „igénytelen" szavak ugranak be. Bár később már esztétikailag igényesnek mondható helyszineken is császkálhatunk – jó, túloztam –, addig néhány órának el kell telnie, és az indirekt retrózás alatt többször kiszaladhatunk hányni. A szemnek kellemes lokációk is inkább csak a belátható terület és az épületek (viszonylagos) sűrűsége miatt tűnhetnek vonzónak, élővé varázsolni ezeket sem sikerült; műszaki rajznak, CAD-modelleknek, ideiglenes pályatervnek még elmennek. (Majd egy gyors Final Fantasy XIII-futam után a mondat kiegészül: „Elmennek ám a..." Pont oda.)

GRIMOIRE WEISS

Grimoire Weiss lebegő könyvként kísér minket a kaland során; beszélgetőpartnerként nem sok hasznát vesszük, de a távolsági harchoz kifejleszthető képességeinket rajta keresztül kamatoztathatjuk. A folyamatosan megnyitható speciális támadások a visszatöltődő energiasávot apasztják – a kisebb „golyók" jóformán korlátlanul szórhatók, csak az erősebb támadásokkal kell takarékosan bánnunk.



A felsorolt lehetőségekből és a silány technikai színvonalból tartalmasságra következtethetnénk – hisszük, hogy ami ennyire ocsmány, annak belül finomnak KELL lennie. Fordulatokban gazdag történetre, szimpatikus, a szívünkhöz nővő karakterekre, változatos helyszínekre, izgalmas kalandokra számíthatnánk. Újabb kulcsszó: „számíthatnánk." Amit kapunk: a modern videojátékok történetének egyik legvisszataszítóbb főszereplőjét, aki leginkább egy cicanadrágban futkározó, villámsújtotta kovácsmestert idéz, Sylvester Stallone-t megszégyenítően ostoba arccal. Animációja ugyanakkor Disney-minőség, ugrándozás közben például kiköpött Goofy. (Az arcmimikáját is szemügyre vettem volna – nem az aprólékosságát, hanem a meglétét –, de ha nagyon ráközelít a kamera, akkor héroszunk vagy áttetszővé válik, vagy úgy fest, mint aki most dezertált a '99-es Might & Magic 7-ből.)

Apropó, főhős: papírforma szerint a játék címe és az ő neve azonos, de a kezdéskor ezt mi is megváltoztathatjuk. Nier Yonah névre hallgató lányát próbálja megmenteni









a Black Scrawl vírus pusztításától. A küzdelem során hozzá szegődik a Grimoire Weiss néven futó könyv, aki beszédességével narrációt csempész a történetbe, és interaktív tippmesterként arról is gondoskodik, hogy 1) Nier ne magában beszéljen 2) közelharci képességei mágiával és lövöldözéssel is kibővülhessenek. Weiss ugyanis Nier körül cirkál, a ravaszgombok lenyomása után pedig különféle lövedékekkel támadhatja az ellenfeleket, akik alapvetően a Shade néven futó áttetsző-tigriscsíkos kreatúrák, osztályba sorolásukkal pedig keveset kell foglalkoznunk, elvégre csupán méretüket (és elenyésző mértékben harcmodorukat) tekintve különböznek. A lövöldözés csempészi a játékba a shoot 'em up-mellékízeket: az ellenfelek hol egyszerűbb, hol komplexebb lövedék-mintákat eregetnek felénk, amelyeket közelharci fegyverekkel és/vagy a lövedékek viszonzásával el is háríthatunk, vagy éppen kitérhetünk előlük. A perspektíva néha direkt felülnézetre vált – ilyenkor a játék leginkább a Geometry Warst idézi, igaz, kevésbé szórakoztató és jóval kevésbé látványos kivitelben.


Noha a játék sosem fest lenyügözően, a szörnyek legalább néhol ihletetten, fantáziát felmutatva készültek

A kaland során további harcostársaink is akadnak. Kainé eredetileg csak a PS3-verzióban tűnt volna fel, ám a hermafrodita lányka végül minden platformon tűzrőlpattant kardforgatóként aprítja az ellenfeleket; első feltűnésekor egy nyolccsöcsű, gigantikus szörnyet – feje egy varacskos disznóé, állaga egy turmixgépben megfuttatott varangyos békáé –, aki az Espgaludát idéző golyózáporral bombáz. Kainé különleges képességei: egyrészt masszív energianyalábokkal tüzel, másrészt csukott szájjal képes üvölteni. (Referenciák: Edward Munch Sikoly c. festménye, valamint Harlan Ellison I Have No Mouth, But I Must Scream című papírfedeles sci-fi regénye – nyilván ez is a nyugati közönség kulturális igényeihez igazított indirekt tiszteletadás, nem az ajakszinkronért felelős munkatárs lustasága.) A palástot viselő harcos, No. 7 kísérleti fegyverként kezdte pályafutását, társ lett belőle. (Bizonyítvány-magyarázat: a kurta-furcsa jellemzés a tesztpéldányhoz mellékelt használati utasításnak köszönhető, ahol a fenti karakterek részletes ismertetése is a tiltólistán szerepelt; nyilván feltételezték odafent, hogy ez a baromság bárkit is érdekelni fog.)

Amikor egy játékot marketingesek álmodnak meg fókuszcsoportos igényfelmérés után, ez történik...

SUSPENSION OF DISBELIEF

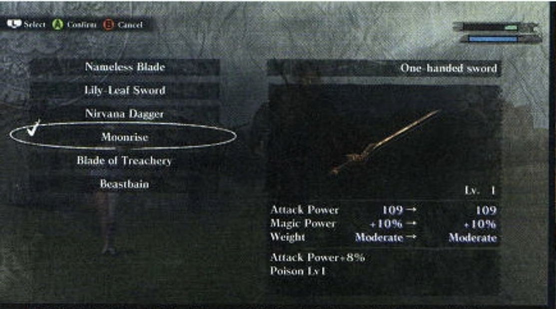
Az első pillanatokban alkotott értékítélet felületes lehet, de a kanálnyi leves néha pontosan képes visszaadni a fazéknyi



Shade márkik

Bár a diagram alapján az ellenfelek repertoárja változatosnak tűnhet, a leggyakoribb ellenféltípust a Shade-ek alkotják, akik leginkább az ICO árnyékharcosaira emlékeztetnek, csak tigriscsíkos kivitelben. Jellegükben nem, csak méretüket és harcmodorukat tekintve különböznek egymástól; összefuthatunk apró, csapatokban támadó, emberméretű, taktikusan küzdő, hatalmas, lomha, de erős támadásokkal operáló, valamint még megtermettebb, elsőre legyőzhetetlennek tűnő monstrumokkal is. Sajnos a folyamatos jelenlétükből fakadó repetitív harc inkább lassítja, mint színesíti a továbbhaladást.





■ Noha a prológban megtanuljuk a speciális támadások használatát, a Nier világában a kezdetekkor csupán a közelharci fegyverekkel boldogulhatunk. Az arzenál fokozatosan bővül, a fegyverek pedig a használat függvényében válnak egyre hatékonyabb eszközökké, ugyanis nem csak a főhős, de a szalonnázóbicskái is képesek a szintlépésre.



■ Weiss segítségével a játék szinte shoot 'em upba megy át: lövünk, ahogy a csövön kifér!



étel ízét. Két és fél óra játék után elérjük azt a pontot, hogy vagy beverjük a tévé képernyőjét, vagy kísérletezni kezdünk; a húsleves egy idő után már nem tápláló eledel, hanem bizarr penész-mutációk házi laboratóriuma. Tehát hozzálátunk a lemezen lévő konzisztencia ellenőrzéséhez. A videojátékokon nem kérjük számon a valósághűséget, csupán a koncepció egységes mivoltát, valamint a design logikai ellentmondásainak távolmaradását.

Hát persze, hogy a Nier csak ez utóbbival büszkélkedhet! Az eklektikával alapvetően nincs baj, viszont groteszk helyzeteket szül, amint egyszer véresen komolyan veszi a saját szabályait, máskor viszont két lábbal tiporja őket. Apróságok, de hahotázáshoz kiváló alapot biztosítanak. Az első nyitott területen legelésző kosok például úgy rúgják fel hősünket, mint Stevie Wonder a padlóvázát. Reakció: Nier tizenöt métert repül hátra, Mortal Kombatot idéző vérzivatar kíséretében, ugyanakkor egy harminc méter magas hídról zokszó és energiaveszteség nélkül leugrik, hogy utána belefulladjon az első, térdig érő patakba. Az épületek belsejében a kamera oldalnézetre vált, hogy láthassuk: Nier saját házában egy dimenziókapu működik, ugyanis ha bemegy az alsó szint jobboldali ajtaján, fent a bal oldalon fog kibukkanni. Apróság, lehetne mondani, de elég nehéz úgy absztrahálni, hogy a házból kilépve a kamera váltás/vágás nélkül áll vissza a megszokott nézetbe. Nem kevésbé absztrakt a küldetések felépítése sem: ha egyik jóakarónk megbíz minket egy misszióval, amiben egy harmadik fél is érintett, a térképen a célterületet, és nem a célszemélyt fogják megjelölni, így eltelik majd egy kis idő, míg egy gigantikus méretű síkvidék minden zegét-zugát átkutatjuk, és rájövünk, hogy ide majd csak akkor kell jönnünk, ha már beszéltünk az illetővel, aki remélhetőleg elárulja, hogy mi az istent keres(t)ünk errefelé.

Ez csak néhány példa, de az efféle anekdotákkal és burleszkbe illő jelenetekkel egy könyvet meg lehetne tölteni – gyakorlatilag nincs olyan negyedóra, hogy ne törnénk ki sikoltozásban. Ez nem a nyugati közönség igényeihez igazított játék, hanem félálomban összecsapott programozói ujjgyakorlat, ami mögött a „parasztnak, falura jó lesz" mentalitás lappang. Fordult a kocka: míg a kilencvenes évek közepén csupán koncokat kaptunk a japán konyha belterjes finomságaiból, most ők próbálnak húsdarálóból kikapart moslékkal megetetni bennünket. Ez viszont komoly sértés: a Nier nemcsak arról árulkodik, hogy a Cavia fejlesztői mire képesek, hanem arról is, hogy mit gondolnak rólunk. Kezicsókolom, még a Kárpát-medencében is kimentek a divatból a kínai piacos Famicom-hamisítványok, a vasfüggönyt áttörte a kapitalizmus, magával hozta a szabad választás friss szelét, ez pedig lehetővé teszi, hogy ne félkész, elmaradott selejtekre fordítsuk a szabadidőnket. Ezek itt Kedves Vásárlók, nem déli barbárok! Beszélni kicsit magyar? Fogni meg szarját, oda vinni vissza, ahonnan hozta, ha pedig nem tetszeni, akasztani magát mágnesvasút elé fel. Sayonara. ■

GESTALT / REPLICANT

A Nier két változatban kerül a piacra: a (Japánban) Gestalt alcímű kiadás X360-on és PS3-on egyaránt elérhető angolul, de a szigetországban csak a Microsoft konzolján.. A PS3-exkluzív Nier Replicantet ugyanakkor csak a szigetországi lakosok (illetve a japánt jól bíró importőrök) élvezhetik. A két játék világa gyakorlatilag megegyezik, mindössze a főszereplő ábrázolását, húgához/feleségéhez fűződő kapcsolatát, valamint apróbb esztétikai vonásokat tekintve mutatkozhatnak eltérések.





■ Nem, ha abban reménykedtél, hogy a világ vagy a karakterek egyénisége megmenti a játékot, eláruljuk: csalódni fogsz!



576 értékelés

720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Annyira ócska, hogy elrettentő példaként lehetne mutogatni, ha ez nem minősülne közbotrányokozásnak.

tyler **3.0**









Achtung Panzer! Kharkov 1943

ALAPOZÓ A cím mindent elárul: '43-ban, az orosz sztyeppéken járunk, a Keleti Front sorsát részben eldöntő kharkovi küzdelemben – a főszerepben a páncélosokkal.

A kelet-európai fejlesztésű játékok mindig is sajátos színfoltot képviseltek azon a nagy palettán, amelyet sajnos egyre inkább a tengerentúli ízlés nagy szürke pacája fenyeget végleges elnyeléssel. Pedig egy Stalker, egy IL-2: Sturmovik, vagy egy King's Bounty: The Legend kapcsán még azok is elégedetten csettinthetnek a klikkeléstől idő előtt elkopott hüvelykjükkel, akiket nem villanyoznak fel különösebben az egy-egy ilyen alkotás mélyén megbúvó etnográfiai különlegességek, pusztán csak egy kiváló játékra vágynak. Nos, örömmel jelenthetem, hogy ebbe a vonulatba illeszkedik az ukrán illetőségű Graviteam csapat Achtung Panzer: Kharkov 1943 című fejlesztése is, amely a 2010. esztendő tavaszának eddigi talán legkellemesebb meglepetése a stratégiai játékok frontján.

A derék ukránok amúgy a kétségkívül jelenlévő „váratlansági faktor" ellenére sem teljesen ismeretlenek a hardcore stratégák körében, tekintve, hogy korábbi, Steel Fury névre hallgató alkotásuk úgy rágta be magát a kollektív játékosemlékezetbe, mint az elmúlt évek egyik, ha nem legjobb tankszimulátora. Lássuk, mire voltak képesek egy olyan hibrid (stratégia/szimuláció) műfajban, amelybe számos ismertebb fejlesztő virtuális bicskája is beletörött már…

Tipikus Paradox-játék: nem feltétlenül a kategória legszebbje, de a stratégák hónapokig gyűrik majd!

adatlap

kiadó **paradox**
fejlesztő **graviteam**
platform **pc**
megjelenés **febr. 25.**
multiplayer **nincs**



■ **A terep természetesen rombolódik is, így a hidak lerombolása használható taktika. Már ahol van alatta folyó – különben nem sokat ér…**

VÉRES TÉLUTÓ

1943 februárja. A Sztálingrádnál körülzárt 6. Hadsereg pusztulásával a német Dél Hadseregcsoport (és közvetve az egész német Keleti Front) rendkívül súlyos, de korántsem halálos sebet kapott a kezdeti sorozatos sokkok után egyre inkább magára találó Vörös Hadseregtől. Az év során a németek még többször is megpróbálták visszaszerezni az elveszett stratégiai kezdeményezést, ennek első lépéseként a „behorpadt" déli arcvonal stabilizálását, az ottani orosz támadóerők felmorzsolását és a fontos közlekedési és gazdasági központ Kharkov visszafoglalását tűzve ki célul. Az offenzíva parancsnokául Hitler azt az Erich von Manstein tábornagyot nevezte ki, aki 1939 ősze óta már számtalanszor bizonyította rátermettségét, Dunkerquetől Szevasztopolig.

Az első dolog, amivel a modern kori langyos alkotásokon lassan, de legalább biztosan elbutuló játékos szembesül, hogy az AP egy jó értelemben vett inkorrekt játék. Mivel az ukrán fejlesztők egyik









A II. VILÁGHÁBORÚ LEGNAGYOBB TANKCSATÁI



	Keleti Front	Nyugati Front	Észak-Afrikai Front	Csendes-Óceáni Front
Időpont	1943. 07–08	1944. 07	1942. 10–11	1945. 01–04
Helyszín	Kurszk, Oroszország	Caen, Franciaország	El-Alamein, Egyiptom	Luzon, Fülöp-Szigetek
Résztvevők	Németország vs. Szovjetunió	Németország vs. Szövetségesek	Németország vs. Nagy-Britannia	Japán vs. Egyesült Államok
Tankok száma	Kb. 2700 vs. 8200	Kb. 280 vs. 1300	Kb. 560 vs. 1160	Kb. 200 vs. ismeretlen (valószínűleg 2-3x túlerő)
Veszteségek	Kb. 300 vs. 1600	Kb. 100 vs. 400	Kb. 500 vs. 500	Kb. 180 vs. ismeretlen
Végeredmény	Szovjet győzelem	Taktikai német győzelem, stratégiai szövetséges győzelem	Brit győzelem	Amerikai győzelem

elsődleges célja deklaráltan a történeti hűség volt (aminek eléréséhez az archívumokon túl a műholdas térképészetet, a historikus és jelenkori helyszíni fotográfiát, sőt a túlélők memoárjait is igénybe vették), senki se számítson olyasfajta kiegyensúlyozottságra, amit számos alkotás tűzött mostanság zászlajára, akár a realisztikusság földbe tiprása árán is. Nem, az AP-ben és a sztálingrádi offenzívában győztes, ám végletekig kivéreztetett szovjet hadosztályok néznek szembe az előerőben és technikailag is megerősített Wehrmacht hadosztályokkal és legrosszabb rémálmukkal, egy SS páncélos hadtesttel – ennek megfelelően vajmi kevés eséllyel a győzelemre. Hiába, itt csak meghalni lehet méltósággal… de azt legalább minden eddiginél életszerűbben.

Az AP az ilyesfajta hibrid alkotásokhoz hasonlatosan alapvetően két eltérő játékmódból áll össze egységes egésszé. Az első, az úgynevezett hadműveleti mód értelemszerűen a magasabb szintű csapatmozgások szintere, ahol is a cél egységeink lehető legjobb pozícióba manőverezése a soron következő akcióhoz. A valószínűleg mindenki által leginkább várt valós idejű leszámoláshoz a taktikai mód szolgál véres keretül: itt aztán végre egymásnak engedhetjük a fejlesztők által kivételes műgonddal lemodellezett tankjainkat, önjáró lövegeinket, tábori ágyúinkat, akna- és rakétavetőinket, és persze vadonatúj Maschinengewehr 42-eseink képességeit is összemérhetjük a nem kicsit hivalkodó „Samozaryadnaya Vintovka Tokareva, Obrazets 1940 goda", azaz SVT-40 névre hallgató orosz vetélytársakéval. Külön öröm, hogy a pusztítás dicső eszközeit működtető katonáink egyáltalán nem arctalan senkik, hanem igazi hús-vér emberek, egyénenként (!) saját névvel, tapasztalati szinttel, morállal és fáradtsággal.

Guderian!

A játék témáján túl nevében is a panzerek fénykorát idézi, a németek egyik legtehetségesebb II. világháborús páncélos parancsnoka, Heinz Guderian művének címét választva mottójául. A drámai „Riadó, páncélosok!" névre hallgató harcászati alapvetés 1937-ben jelent meg, és hamar a motorizált hadviselés Bibliájává vált – Németországon túl a tankok és gépesített egységek újfajta felhasználása irányá-



ban nyitott angol, amerikai, francia, sőt szovjet katonai teoretikusok körében is. A könyvben leírtakat mégis maga a szerző ültette át a legjobban a gyakorlatba, páncélosaival egyaránt bizonyítva a lengyel-, a francia-, majd az orosz fronton is.



ÉGŐ HÓ

Az AP vizuálját számos – bár sosem különösebben súlyos – kritika is érte a különböző tesztelők részéről, akik elsősorban a látvány színszegénységét vették célba. Jómagam megengedőbb vagyok e téren: tekintve, hogy 43 telén/kora tavaszán járunk a háborútól (is) sújtott orosz sztyeppe kommunista nehéziparral szennyezett határvidékén, a fakó koloritot kifejezetten indokoltnak érzem. Különben is, a színek kavalkádja csak elvonná a figyelmet az akcióról, amit kifejezetten sima animáció támogat meg. Ráadásul a tereptárgyak elpusztíthatóak, ami ugyan nem teszi teljesen dinamikussá a környezetet, de legalább egy Tigris a maga 60 tonnájával pontosan úgy dönti ki a havas fenyőket, ahogy az a nagykönyvben meg vagyon írva: pálcikaként.

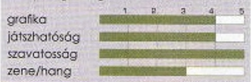
A fent leírt pozitívumokon túl külön örömömre szolgált a rendkívül kifinomult sebzési modell is. Sajnos egyre több stratégiára jellemző, hogy a fejlesztők nagyvonalúan elsiklanak a játék eme aspektusa felett: az egységek ilyenkor általában valamiféle teljesen irrealisztikus „energiaszinttel" rendelkeznek, ami huzamosabb abuzálás hatására előbb csökkenni kezd, majd a nullát elérve az egység „exitál". Ugye, milyen élethű? Nos, itt ennek nyoma sincs, vannak viszont helyette rigorózusan érvényesített fizikai törvényszerűségek, ultra-életszerű ballisztikával és kinetikával… vagyis egy csak kézi lőfegyverekkel felszerelt Wehrmacht-gyalogosnak, legyen még oly elszánt és jól képzett is, megkarcolni sincsen esélye egy orosz T-34-75-öst, ahhoz tudniillik legalábbis egy Stug rohamlöveg jól sikerült, szó szerint penetráns telitalálata szükségeltetik.

Külön szerencse, hogy alig néhány hete volt alkalmam tesztelni az első negyedév hivatalosan legnagyobb dobását, a Total War: Napoleont, így értelemszerűen adja magát az összehasonlítás… ami sokak számára valószínűleg meglepő módon részemről egyértelműen az AP-t hozza ki győztesként. A két alkotás közötti különbség kb. olyan mérvű, mintha az aktuális kő-papír-olló (a Total War játékok ugyanis valójában még mindig erre a rémegyszerű sémára épülnek) menet után egy pillanatra behunynánk a szemünket… hogy aztán egy leégett orosz ház kormos szobájának falai közt nyissuk ki újra, ahol a padló egy közeledő német Panzer csikorgó lánctalpaitól remeg, miközben a hópelyhek hipnotikus spiráltáncot járnak dermedt szemeink előtt.

Hiába, a bosszú legjobb hidegen tálalva… ■

576 értékelés

p4 3 ghz, 1 gb ram, 256 mb vram



VÉLEMÉNY

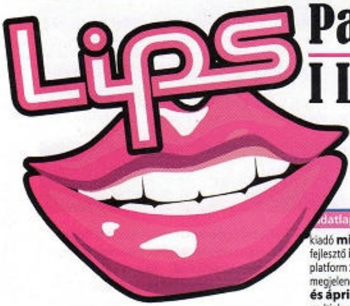
Talán túl összetettnek, túl nehéznek tűnhet egyeseknek, de éppen megfelelően részletes az időszak és a műfaj igazi rajongóinak.

joshua **8.5**









Lips Party Classics I Love the 80s

ALAPOZÓ Mikrofont előkészíteni, sörös és boros butykosokat kinyitni, barátokat áthívni – dupla dózissal kezdi 2010-et a Lips, napjaink egyik legnépszerűbb karaoke játéka. Utazás időben és pár óra után térben is.

adatlap
kiadó **microsoft**
fejlesztő **inis**
platform **x360**
megjelenés **február 26 és április 2.**
multiplayer **2**

A nyolcvanas évekről mindenkinek van egy sztorija – már persze annak, aki ott volt. Vagy csak látta, a tévéképernyők előtt, azt pedig többnyire itthon is megtehette. Ha a nyolcvanas éveket ruha szerint kellene jellemezni, akkor előkerülne a rózsaszín ing, a fehér öltöny és a hawaii minta. Ha frizura szerint, akkor a zselé és a dauer túlburjánzását kellene emlegetni. Ha sorozatról lenne szó, akkor a Miami Vice, a Magnum, a Knight Rider és a Szupercsapat az, ami rögtön beugrana. És persze ott van a zene: az, ami csak ritka alkalmakkor volt képes túlnyúlni a szintetizátorokon, a nyálpopon, az embertelen frizurákon, a futurisztikusnak hitt, de már pár évvel később is avíttas kosztümökön és klipeken.

Zene zene zene. És tánc. Meg diszkók. Na jó: a nyolcvanas évtized olyan volt, mint a hetvenes, mínusz a hosszútávon is felvállalható zenék, a pszichedelikus drogok (...helyettük jött a kokó) és a kommunális dugások. Gyakorlatilag ez is maradt meg: aki ott volt vagy szeretné elfelejteni, vagy az akkori sikerei töredékét visszakapni, aki pedig kihagyta az... nos, lehet, hogy jobban járt. Persze popkulturális tananyagnak ideális, főleg, ha még énekelni is lehet rá. A Lips: I Love The 80s-zel pedig mást nem is nagyon lehet csinálni.

Bár kiegészítőnek sem túl terjedelmesek, ez a két Lips-csomag a dalok miatt rajongóknak megéri...

ÉN SZERET 80-AS ÉVEK

Ami egy karaoke játéktól persze annyira nem meglepő, főleg, ha azt Lipsnek hívják és alig két hónapos eltéréssel rögtön ki is ad magából két külön lemezes kiegészítőt (plusz már van direkt német és spanyol verziói, de ezekhez igazán perverznek kell lenni). Bár az I Love The 80s-t és a Party Classicsot kiegészítőnek hívni legalább akkora barokkos túlzás mint... mint valami ide passzoló, elmés és humoros hasonlat. Mint az iPadet laptophoz hasonlítani, vagy a Sony és a Microsoft mozgásérzékelés-őrületét eredetinek hívni. Szögezzük le tehát: sem a Party Classics, sem az I Love The 80s nem tekinthető teljes értékű expanziónak, még kevésbé folytatásnak. Sokkal inkább lemezes dalgyűjtemények, offline DLC-k, pontosan olyanok, mint amilyen a tavalyi Number One Hits volt, kicsivel bővebb repertoárral és olyan újdonságokkal mint.... ööö. Elakadtunk, nincs semmi.

Na jó, újabb túlzás, mert újdonság akad. Ott van például a nagy sóhajtás utáni lépés, a használható eszközök kibővítése,



■ **A nyolcvanas évekből csak rossz minőségű klipek maradtak. Elnézve a hajakat és a ruhákat, ez jó dolog...**



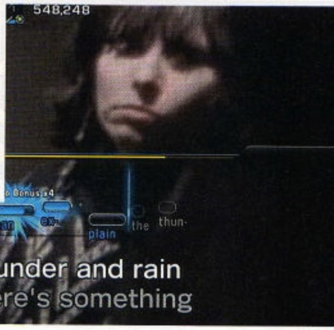






■ Xbox Live-ról ma már jóval több, mint 200 dal letölthető – és ha szereted a popot, sajnos költeni is fogsz rájuk...





ami eddig nehezen fejben tartható, egy darabot számláló mennyiséget ismert. A Lips eddig kizárólag a maga kis LED-ekkel teliaggatott mikrofonjával volt hajlandó kiszolgálni a karaoke igényeket, mostantól viszont erre már képes bármilyen, USB porton át a géphez csatolhatóval, legyen az a Guitar Hero-ból vagy a Rock Bandből kiemelt. Ami sok szempontból jó, főleg, ha az ember a pénztárcájába néz és kénytelen felmérni a helyzetet.

Egy újdonság kipipálva, jöhet a következő – a menük. Amik a hivatalos leirat szerint átláthatóbbak, átgondoltak és egyszerűbbek lettek. A gyakorlatban ez többnyire a Jukebox opció kioperálást jelenti és semmi mást. Oké, a töltés maradt: az, ami a bekapcsolás után (aktív Live kapcsolat esetén) képes akár két percig is szöszölni, míg végigszkenneli az egész gépet, kibányászik a merevlemezről minden megvásárolt dalt, lekéri az aktuális DLC-k listáját és összeállítja a személyre szabott repertoárt, mindent aktívnak jelenítve meg, ami csak valaha felhangzott a gépben. Azt is, ami teljesen más lemezen van – és itt veszi elő a fehér zsebkendőt a régi ismerős és könnybe lábadt szemmel integet, hogy igen, nem tűntem el itt, vagyok. Úgy hívnak lemezcserélés. Tessenek engem szeretni! Nos, kedves lemezcsere úr, kérjük, fáradjon a másik ablakhoz, ahhoz, amelyik egy szakadék felé néz valahol a Taigetoszon, kéretik behúzni a lábakat, jó mély levegőt szívni aztán ugrani.

FEL! ÁLLNI!

Magyarán: ha az egyszeri játékos szeretne a Party Classics vagy a 80s kínálatán túl is lubickolni egyet a vokálosok birodalmában, kénytelen elővenni és leporolni minden korábbi korongot, mert szükség lesz rá. A keretrendszer ugyanaz, az offline DLC státusz miatt pedig eléggé egyértelmű, hogy drasztikus változás e téren gyaníthatóan csak a következő, számozott és most már tényleg rendkívül esedékes folytatás esetében várható.

Most azonban gazdálkodjunk azzal, ami van. Okosan és ügyesen. Az egyik oldalon ott van Amy Winehouse, a Cure, a Kiss, a New Order, a Poison, a Whitesnake, James Blunt, a Village People, az R.E.M, az Opus, vagy épp Nancy Sinatra. A másikon: Kim Wilde, az ABC, az Alphaville, Blondie, a Culture Club, a Devo, a Police, Rick James és a Kool & The Gang. Kétszer negyven dal – ha nem is nyolcvan előadó, de legalább ahhoz közelítő szám. A Party Classics kínálata biztosra megy, a repertoár, aminek a zömét mindenki ismeri és a maga kis esetenként suta vagy fura kelet-európai akcentusával is bele tud búgni a mikrofonba. Az I Love the 80s esetében a helyzet már nem ennyire egyértelmű: ott inkább kisebbségben van az igazán ütős gárda a töltelékhez képest. No kérem, nem minden része – tessék csak lenyelni.

Mert azért még továbbra is megéri, hiszen a Lipsre azt mondani, hogy kidolgozatlan és gyenge nem igazán fedné le a valóságot. Lehet, hogy az évet nyitó Party Classics és az áprilist nyitó I Love the 80s az USB-s mikrofontámogatáson túl egy dekányi újdonságot sem képes felmutatni és meg sem próbál kilépni a szürke lemez nem éppen rangos kategóriájából, de bevallottan nem utazik a platinumra. Részegen pedig úgysem fog feltűnni, ha hibádzik valami – a Lipset más körülmények között úgyse nagyon veszi elő az ember. Kivéve persze, ha Gloria Geynort akar énekelni: van, amit azért illik titokban tartani. ■

Online boltok

A DLC-k korában mindhárom fontosabb zenei játék kínál önállóan futtatható boltot is. A Lips Store felülete a játékból lett kiollózva, a folyamatos letöltés miatt ez a leglassabb. A Guitar Hero VIP Pass a World Tourhoz, az 5- részhez és a Band Hero-hoz kínál dalokat, viszonylag gyorsan, de nagyon puritán külsőségek mellett – ráadásul albumból mindössze kettőt ismer. A Rock Band e téren is viszi a prímet, bár az előzetes hallgatáshoz plusz kattintás szükséges, mégis nagyon fürge és hihetetlenül tartalmas.

576 értékelés

1080p, dd 5.1

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

Bár mindkét kiegészítő kénytelen kritikus fontosságú vagy régóta várt újdonságot hozni, nyolcvan számos repertoárjuk azért képes elkendőzni a hibák nagyobbik részét.

6.5





Fragile Dreams

Farewell Ruins of the Moon

ALAPOZÓ A Namco és a tri-Crescendo kalandjátéka hosszas hányattatás után végre a nyugati közönség elé tárja magát – térképet nyom a játékos kezébe, és szabadon ereszti egy posztapokaliptikus, gyönyörű mesevilágban.

adatlap

kiadó **rising star games**
fejlesztő **tri-crescendo**
platform **wii**
megjelenés **márc. 19.**
multiplayer **nincs**

Pár oldallal előrébb, az abortuszmaradvány-kategóriás Nier kapcsán már kidühöngtem magam amiatt, hogy a kulturális preferenciák egyeztetése milyen torzszülötteket szabadíthat a világra. Mindezt csak azért érdemes felidézni, mert a Fragile Dreams sok szempontból az ellenkező oldalról közelíti meg ezt a kérdést, és talán pont emiatt bizonyul működőképesnek. A krumplileves az krumplileves, a sashimi meg sashimi, a kettő együtt nem működik, se felrázva, se keverve. A tri-Crescendo játéka ugyanis, ha kimondatlanul is, de a japán közönségnek készült; a távol-keleten már tavaly januárban piacra dobták, az amerikai kiadásért felelős Xseed Games, valamint az európai terjesztést magára vállaló Rising Star pedig csak hosszadalmas kilincselések és egyeztetések után méltóztatott foglalkozni az anyaggal. Pedig a Fragile Dreams nem rúgja be az ajtót szaros gumicsizmával, és vágja az asztalra a szegénységi bizonyítványát: ehelyett bekopog, bemutatkozik, megszeretteti magát, és elbájol a finomságával. Így viselkedik egy előkelő idegen.

SOUNDS OF SILENCE

A videojátékoknál már a nyolcvanas években is alapkövetelmény volt a grandiózus, de legalábbis figyelemfelkeltő nyitány. A Fragile





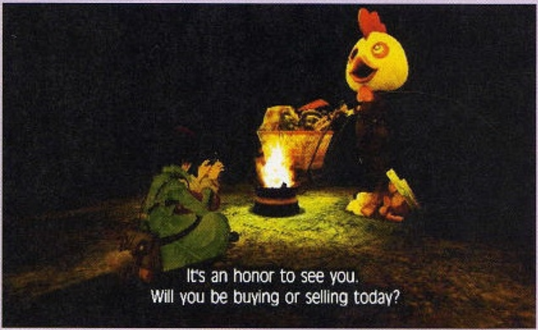






A küzdelmek annak ellenére sem használják ki a Wii mozgásérzékelőjét, hogy nem állnak jóval többől, mint eszeveszett vagdalkozásból. Igaz, nem biztos, hogy ez sokat dobott volna a játékon...







Dreams ennek megfelel, mégpedig azzal, hogy nem tesz érte semmit – a játék természetes közvetlenséggel, bármiféle intro vagy történetmagyarázat nélkül indul el. A ripacsmétert kiakasztó padlóba döngölések után mindez joggal tűnhetne puritanizmusnak, de ez a csendes, érzékeny természet az egész játékot áthatja, a kisugárzása pedig azonnali; különös módon a finomságára kapjuk fel a fejünket. Oximoron helyett gyakorlati példává válik az „üvölt a csend" kifejezés.

Romos, kopott obszervatóriumban járunk; a főszereplő, Seto az őt felnevelő „öreg" halála után kószál a csillagvizsgáló alsó szintjén. Fogalmunk sincs, mi történt a világgal, nem sejthetjük a pontos évszámot, csupán valami titokzatos kataklizma nyomait érzékelhetjük magunk körül. A technológiai fejlődés íve nem a modernkori történelmet követi, bár abból építkezik, igaz, csupán vázlatszerűen. Jól illusztrálja mindezt, hogy Seto rácsodálkozik egy, az ötvenes évek stílusát magán viselő tévékészülékre, ugyanakkor a pár méterrel arrébb található könyvtárban egy AI-kutatásról szóló könyvet láthatunk a polcon, egy elhagyott bevásárlóközpontban pedig egy szerepjáték cartridge-ére bukkanhatunk.

A Fragile Dreams világában szinte minden ódon és leharcolt, ám a környezet mégsem kelt nyomasztó hatást. Ugyanakkor a teljes kihaltság ellenére is árad a környezetből az életszag; a kezdő helyszínen, a földszinti falon a Seto növekedését jelző csíkokat láthatjuk, a romos metróállomáson megtekinthetjük a filmplakátokat, megtalálhatjuk mások személyes tárgyait. Majd, miután rábukkanunk gondviselőnk levelére a könyvtárban, és azt elolvasva megtudjuk, hogy keleten esetleg társakra bukkanhatunk, Seto útnak indul, és megtekinthetünk egy csendes, női vokállal aláfestett rajzfilmbetétet, gyönyörű, éteri tisztaságú képekkel, lassú, komótos vágásokkal. Nem riogat a S.T.A.L.K.E.R. antiutópiájával, ehelyett – kis túlzással – reklámfilmet csinál az apokalipszisnek. Intimebb, szerethetőbb világvégét mindenesetre még sosem láthattunk.

STRUGGLE FOR LIFE

Hogy a Fragile Dreamst miért titulálják indokolatlanul sokan szerepjátéknak, arról csak halvány fogalmaim vannak, de a tri-Crescendo alkotása roppant távol áll a jRPG-ktől – még a vizuális stílust tekintve rokonnak mondható Breath of Fire 5-höz sincs sok köze a sötét tónusú cel-shaded grafikán túl. Kalandjáték ez, amely leginkább a Silent Hill és a Resident Evil által kitaposott ösvényen halad, a harc azonban csak adalékanyag – inkább a világ felfedezésével szöszmötölhetünk.

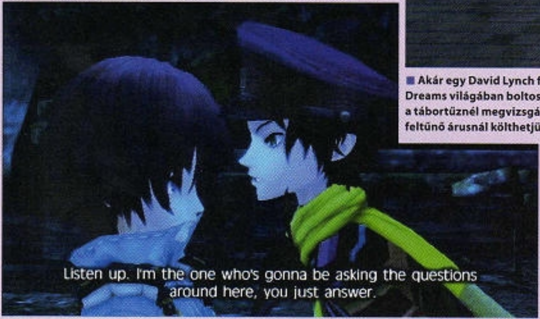








Akár egy David Lynch film mellékszereplője is lehetne, de a választékos modorú fickó a Fragile Dreams világában boltosként funkcionál. Ha a szörnyek leölése után begyűjtött értéktárgyakat a tábortűznél megvizsgáljuk, egyes elemek készpénzzé változnak, ezt pedig a véletlenszerűen feltűnő árusnál költhetjük el gyógyszerre, fegyverekre és egyéb hasznos tárgyakra.





Szerencsére. Ugyanis ha a Fragile Dreams Achilles-sarkát keressük, akkor azt a valós időben zajló küzdelmeknél lelhetjük fel, amelyek roppant lehangolók. Seto külső nézetből látható, a rátámadó ellenfeleket pedig a keze ügyébe eső eszközökkel (botokkal, bambuszrudakkal, lepkehálóval, íjjal, golfütővel) püfölheti. A jRPG-rokonságra valószínűleg a fizikai sebzés számszerűsített kijelzéséből és a szintlépés meglétéből következtettek egyesek, de a hasonlóságok felsorolása ezzel véget is ér. A baj nem feltétlenül a komplexitás hiánya, hanem a rendszer esetlensége – éppenséggel használható, de a küzdelem csupán az A gomb intenzív nyomogatásából, és az ezzel behozható könnyű-közepes-erős támadásokból áll. Kitérő manőverekre, kombózásra, védekezésre, vagy az ellenfelek befogására nincs lehetőségünk, csupán az elhasználódó fegyverek csempésznek némi „szint" a küzdelembe – ezeknek a viseltességéről azonban nem kapunk semmilyen visszajelzést. Zavaró? Nem igazán; csupán akkor válik azzá, ha a küzdelem hevében a fegyver elpattan, mert ilyenkor a törött eszközzel kell harcolnunk, lényegesen alacsonyabb hatékonysággal, és ha nincs kéznél más, a következő mentési pontig várnunk kell, hogy lecserélhessük, hacsak nem találunk menet közben egy újat (a játék vége felé mondjuk már irgalmatlan szaporán repednek szét a fegyverek). Bár az imént megemlítettem, hogy a Fragile Dreams savát-borsát nem a küzdelmek adják, ettől függetlenül elkerülhetetlenül jelen vannak – szerencsére szó szerint és képletesen is túlélhetők, még ha nem is szerethetők.

TOGETHER ALONE

Hálistennek ezen kívül nem nagyon lehet okunk a panaszkodásra. Megismétlem: a Fragile Dreams felfedezésre épülő kalandjáték, és még ez is csak nagy vonalakban képes körülírni a játékmenetet. Egy végnapjain túl lévő civilizációt ismerhetünk meg, annak minden szépségével, titokzatosságával és veszélyével együtt.

Kihalt, melankolikus környezet ide vagy oda, a Fragile világa gyönyörű, azonnal bele lehet szeretni. Már az animékat idéző grafikai köntös is remekbeszabott darab, de a helyszínek kialakítása egyenesen mestermunka. A fentebb már részletezett obszervatórium, a vöröslő, ködös hajnalban kontúrosan előtűnő raktárépület, a lerombolt bevásárlóközpont sötét, omladozó folyosói, a holdfényben fürdőző vidámpark és a szellemkastélyt idéző elhagyott hotel aprólékos kidolgozása mindenhol rejt valamit, amire érdemes lesz rácsodálkozni.

Hasonló igényesség jellemzi a művészi rendezést is, amelynek köszönhetően a Fragile Dreams világát sikerült egyszerre megtölteni élettel, és távol is tartani azt a főszereplőtől, érzékeltetve annak magányosságát – a hamvába halt világ emlékei a megtalált tárgyakon keresztül elevenednek meg, elmesélve egy-egy, hozzájuk kapcsolódó történetet, amelyek nagyban hozzájárulnak a hangulatteremtéshez. Remek rendezői fogás, hogy emberekkel szinte egyáltalán nem futunk össze a játék során – jóformán csak szellemekkel, beszélő gépekkel, bizarr teremtményekkel és állatokkal találkozhatunk –; Seto épp ezért követi olyan elszántan Rent, a holdfényben megpillantott ezüsthajú lányt.

SOUND IN MOTION

A játékmenet kellően változatos, remekül kiaknázza a Wii speciális képességeit. Illusztráció: a játék kezdetén, rögtön a Rennel való találkozásunk után valaki hívogatni kezd minket a sötét épületben, ahol a Wiimote hangszóróján keresztül megszólaltatott, egyre erősödő beszédet követve bukkan-

Seto csomagja

A játék főhőse, tizenöt éves, zárkózott srác. Nevelője halála után vándorútra indul, hogy túlélők után kutasson, majd miután belebotlik Renbe, minden erejét arra fordítja, hogy megtalálja a lányt.



ZSEBLÁMPA
Az első eszköz, amely a tárgylistánkba kerül, és a Fragile Dreams sötét, zegzugos világában nagy szükségünk is lesz rá – egyrészt megkönnyíti a közlekedést, másrészt bizonyos ellenfelek mozgását is lelassítja.

FEGYVEREK
Fokozatosan elhasználódó eszközökkel zajlik a küzdelem: az arzenálban a romok közt heverő bot, a bambuszból készült kard és az íj egyaránt megfordulhat. Valamelyiket mindig tartsunk a kezünk ügyében!

ÉLET, ERŐ, EGÉSZSÉG
Mindig érdemes kézközelben tartani a gyógyító matériákat (cukorkát, instant levest, ásványvizet), amik a küzdelem hevében fontosnak bizonyulhatnak – ez a vizespalack 300 ponttal tornássza feljebb a megcsappant HP-t.

KÉZITÁSKA
A tárgylista menedzsmentje a Resident Evil 4-ben megismert módszerhez hasonlóan történik – ide azokat a holmikat pakoljuk, amikre a kalandozás során állandóan szükségünk lesz, a többi mehet a bőröndbe.







■ Ő Ren, a titokzatos lány, aki elrabolja Seto szívét – és beindítja a mi kalandunkat

hatunk rá a Personal Frame néven futó, ósdi rádiókészüléket idéző mesterséges intelligenciára. Miután felcsatoltuk a hátunkra, segítségünkre lesz a továbbjutásban: ha a kontrollert a fülünkhöz szorítjuk, tájékoztat minket a következő objektíváról. Valamivel később találkozunk egy kislány szellemével, aki a továbbjutáshoz szükséges kulcsért cserébe azt kéri, hogy játsszunk vele, majd láthatatlanná válik: őt a bújócskázás során a Wiimote-ból érkező hang erőssége alapján kell megtalálnunk. A közelben morgó-hörgő ellenfelekről szintén ezen a csatornán keresztül szerezhetünk tudomást, még azelőtt, hogy megpillantottuk volna őket. A Wiimote zseblámpaként is funkcionál: ha saját szemszögbe váltunk, a fényénél alaposabban is megvizsgálhatjuk az egyes tárgyakat, illetve – ha megtehetjük, és éppen elfér a tárgylistánkban – magunkhoz is vehetjük azt.

Apropó, tárgylista: a menedzsment kissé bonyolult, ennélfogva némi megszokást igényel. A tárgyakat két helyre pakolhatjuk: a bőröndbe, illetve a táskába. A bőröndbe kerülnek a történet teljes felgöngyölítése szempontjából fontos holmik, a mindennapos használati eszközök – gyógycukorkák, vizespalack, fegyverek – pedig a táskába. Ezek közül menet közben is válogathatunk, ám szortírozni csupán a mentési pontként funkcionáló tábortűznél lehet, amikor a koffer is megnyitható válik. Ezt azért is fontos megemlíteni, mert a táska űrtartalma korlátozott, így előfordulhat, hogy egyes tárgyakat nem tudunk majd felvenni, ez pedig (kissé eltúlzott) random-faktort csempész a játékba, ugyanis a legtöbbjükről nem is tudjuk, mi az, amíg fel nem vettük, és meg nem vizsgáltuk a tábortűz fényénél – így megeshet, hogy egy értékesebb holmit hajítunk el, hogy valami mást felvehessünk. Persze, lehetőségünk lesz visszamenni érte, de az oda-vissza mászkálás a kelleténél így is nagyobb hangsúlyt kapott, így érdemes minimalizálni a felesleges cipőkoptatást. Szerencsére a tájékozódásban sokat segít a térkép, de

Hangulat és érzelmek terén a Fragile majdhogynem páratlan – más tekintetben azonban vannak gondok...

a megléte csak annyiban könnyíti meg a navigálást, hogy ne érezzük teljesen elveszettnek magunkat. Bár a bal alsó sarokban láthatunk egy helyzetjelzőt, a térképezés annyira analóg, amennyire lehetséges: Seto maga firkálja papírra a bejárt és megismert területeket, külön megjelölve rajta a veszélyesebb/érdekesebb pontokat.

■ Noha nem leszünk teljesen egyedül, a társaság nem mindig barátságos...



ALMOST UNREAL

Ami a szívemen, az a számon – jelenleg mindkettőnél kis keserűséget érzek. A Fragile Dreamsben ugyanis annyi potenciál van, hogy minimális odafigyeléssel kultikus, akár az ICO magasságaiban szárnyaló játék is lehetett volna, így azonban alig mutat túl a legutóbbi Prince of Persia színvonalán. Vagyis kapunk egy csodaszép mesét, ami példátlanul megkapó atmoszférát áraszt, de bizonyos pontokon túl suta ahhoz, hogy kiérdemelje a túlzott felmagasztalást. 12-15 órás játékideje elfogadhatónak mondható, de bosszantó, hogy ezt a túlzásba vitt üresjáratokkal sikerült elérnie, az újrajátszásra pedig kevés motivációt kínál. Sajnos a játékmenet sem egységesen magas színvonalú; bár a nyitány magával ragadó, és a végjáték is szerethető, de a játék a kétharmadánál kissé leül, túl monotonná, kiüresedetté válik. Ettől függetlenül a Fragile Dreams bátran ajánlható a kompromisszumképes játékosoknak: a stílusa elvitathatatlanul egyedi, a hangulata lebilincselő, az érzelmi töltésétől pedig még egy rinocérosz is elérzékenyülne. Kevés játékon látszik meg ennyire a törődés; sugárzik róla, hogy olyan fejlesztők alkotásáról van szó, akiknek a játéktervezés nem a foglalkozását, hanem az ars poeticáját jelenti. ■



576 értékelés

480p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A Fragile Dreams az átlagszínvonalat meghaladó játék, de ez igazán bosszantó annak tükrében, hogy karnyújtásnyira volt az örökkévalóságtól.

tyler **7.0**



Dragon Age Ébredés

ALAPOZÓ Győztél ugyan, de a harcnak nincs vége – a föld mélyén még mindig undorító lények tenyésznek, szövögetve terveiket a felszínen lakó fajok ellen. Persze nyilván csak addig, amíg rendet nem teszel...

A felvállaltan maradi stílusban készült Dragon Age hatalmas siker lett, így nem volt kérdéses, hogy az előre beígért állandó plusz tartalmak áradatát sokáig lehet majd élvezni. Igaz, a megjelenés óta ez mindössze néhány, a közepestől a szörnyű-ig terjedő minikiegészítőn kívül nem sok mindennel találkoztunk, de most megérkezett az első lemezes expanzió, az Eszmélés – avagy a le nem magyarított konzolos verziók esetén az Awakening.

AJJAJ!

Noha az alapsztori – „hú, még maradt néhány szörny északon, uccu verjük le őket!" – megfelel a klasszikus, B-kategóriás fantasy hagyományainak, mégis meglepő, hogy milyen igénytelenséggel fűzték össze a kiegészítőt az alapjátékkal. Mert időrendet tekintve ugyan a hatalmas, az egész birodalmat megmentő kaland után járunk nem sokkal, mégis, mintha az alapjáték eseményei meg sem történtek volna.

A doboz hátulja öles betűkkel hirdeti, hogy áthozhatjuk karakterünket az alapjátékból – igaz, ez az összesen négy epizódon keresztül nevelt Baldur's Gate-hőseink után nem hangzik világmegváltó újdonságnak. A gond csak az, hogy bármelyik mentésünkből importálhatjuk a karaktert – akár az alapjáték közepéből, akár azon befejezésből, amikor hősünk feláldozta magát a birodalom megmentéséért. Ez itt rögtön megöli a „tovább megy a történet" hangulatot, arról nem is beszélve, hogy az alapjátékban történteknek semmilyen kihatása nincs az Eszmélésre.

adatlap
kiadó **ea**
fejlesztő **bioware**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **márc. 18.**
multiplayer **nincs**
magyarítás **felirat (pc)**

Ugyan pár pillanatra több régi társ is megjelenik, kizárólag az iszákos Oghren tart majd velünk – de hiába lettünk országos cimborák anno, itt semleges kapcsolattal indulunk. Te is letöltöttél minden extra kis fejezetet, hogy tovább haladjon a sztori, tovább erősödjön a karakter? Rossz húzás volt, mert kizárólag a Return to Ostagar (amúgy borzalmasan pocsék) DLC tárgyait támogatja a játék, a többi plusz tartalomban szerzett tárgyak nincsenek benne az Eszmélés kiegészítőben. És mivel azokban voltak a legjobb cuccok, lelkesen importált karakterem így majdnem meztelenül indult neki az új kihívásoknak (Oghren viszont nagyon erős cuccokkal indul itt, úgyhogy őt meg célszerű áthozatal előtt levetkőztetni...). A különféle morális döntések közül egynek sincs hatása az új eseményekre, sőt, még karakterünk képességeit is bármikor újraírhatjuk egy viszonylag olcsó, mindenhol kapható könyv segítségével. Ezért aztán talán akkor járunk legjobban, ha új karaktert indítunk – így néhány helyen érdekesebb párbeszédeket kapunk, ráadásul egy új előtörténet is elérhető lesz.

Pontosan ugyanazt tudja, mint az alapjáték; pedig egy BioWare-kiegészítőtől ennél többet vártunk...



DRAKULA ÉSZAKRA MEGY

Az alaptörténetet az imént már összefoglaltam egy vitriolos mondatban, de az az igazság, hogy vannak benne érdekes elemek. A sok fura nevű lény északi támadásai mögött ugyanis két igen különleges lény küzdelme



Sigrun
A dombok alatt rejtőző törpe város, Kal'Hirol kapujánál menthetjük meg, és ha bevesszük a csapatba (tessék figyelni a párbeszédre!), két törével aratógépként tesz rendet a szörnyek között.

Velanna
A kiegészítő legnagyobb melleivel rendelkező karakter az elf Velanna, akivel az erdőben akadhatunk össze. Tehetséges varázsló, feltéve ha meggyőzzük, hogy álljon le az emberek mészárlásával.





Oghren
Az egyetlen visszatérő társ az alapjátékból, az iszákos Oghren. Továbbra is szereti a piát, és bár kicsit meg lehet ismerni, inkább hasznosul csatabárdlóbáló harcosként, mint beszélgetőtársként.

Nathaniel
Az alapjátékban helyére tett Arl Howe fia, aki apja bűnei miatt földönfutóvá, kitaszítottá lett. Ha ennek – és ellenségeskedésének – ellenére befogadjuk, íjászként igen hasznos társ lesz.





Anders
Igen tehetséges mágus, aki azonban nem igazán szívleli kollégáit – így éppen szökés (a nyolcadik) közben találkozunk vele a kastély alagsorában. Gyógyításban kitűnő, pusztításra nevelni kell.

Justice
A Feketemocsárban csatlakozhat, feltéve, ha segítünk neki a bárónő elleni harcban. Egy szellemről van szó, amely egy elesett harcos, Kristoff testébe költözik – annak feleségének nagy örömére.









Nyerd meg!

Az EA-nek köszönhetően ki tudunk sorsolni egy X360-as példányt a játékból.

Kérdésünk: ***ki a játék zenéjének szerzője?***

A cím: ***nyeremenyjatek kukac 576.hu***
(A tárgy Awakening legyen)
A határidő: ***május 3.***





MULTIPLATFORM

PLATFORMKÜLÖNBSÉGEK

Hasonlóan az alapjátékhoz, ismét a PC-s verzió az, amit ajánlani tudunk. Egyrészt csak ez érkezik magyar felirattal, másrészt pedig nagyságrendekkel szebb és taktikusabb, mint a konzolos verziók. Ez utóbbiak teljesen egyformák, de mindenképpen megjegyzendő, hogy a PS3-as verzió Európában, így nálunk is, kizárólag letölthető extra tartalom formájában érhető el. X360-on ezen opció mellett kapható dobozos, bolti termékként is a játék – és e formában természetesen az alapjáték nélkül is elindul.

áll: a Menzoberranzanból lopott Pókanya küzd férjura, a fura kinövésekkel rendelkező démon ellen. Azt ugyan csak a játék végén bogozzuk ki, hogy pontosan mi is köztük a viszony (és csak a megannyi naplóbejegyzés átböngészése után, hogy mi is az eredete mindennek), de legalább ez valami újat hoz a játékba, ha már szinte minden más a copy-paste módszerrel került át ide.

Szintén örömteli, hogy az első csata, az Amaranthine vidékét védelmező hatalmas kastély megtisztítása után belakjuk Vigil's Keep ősi termeit. Igaz, a felszabadítás után néhány apró területet és a tróntermet leszámítva nem járható be a vár, de legalább megerősíthetjük azt. Különféle nyersanyagok, ércek meglelésével megerősíthetjük a falakat, felszerelhetjük a harcosokat – semmi ehhez kapcsolódó fantáziadús megbízás nincs, mint a Baldur's Gate 2-ben, de ez is segít megtörni a szokványos üzletmenetet. Amúgy a játék során többször is kell majd stratégiainak szánt döntéseket meghozni (a farmokat őrizzük, vagy a várost? kinek osztjuk ki az árulók földjét?), de mivel egyrészt szinte nulla kihatása van mindennek a későbbi eseményekre, másrészt pedig gyakorlatilag nulla előzetes információ áll rendelkezésünkre a döntéskor, ez is teljesen súlytalan lett.

Merthogy az Eszmélés felfogható egy elveszett fejezetnek is a Dragon Age-ből. Van egy (parányi, realisztikusan nézve körülbelül száz embert elszállásolni képes) város, három nagyobb terület a három fő küldetésnek, illetve egy morális döntés után a végjáték. Persze itt kisebb területekről van szó, mint az alapjátékban, így minden mellékküldetéssel végezve is legfeljebb 10-12 órát vesz igénybe a játék leküzdése normál fokozaton. Apropó, nehézség: a kiegészítő lényegesen könnyebb lett, mint a helyenként tényleg brutális alapjáték, nem kell a főellenfeleknél kontroller-, illetve billentyűzettörésre felkészülni.



■ Ő Apu. Csúnya kinövései vannak, meg gonosz tervei, de mégis szimpatikusabb, mint Anyu...

ARANYAK, RÚNÁK ÉS TÁPOK

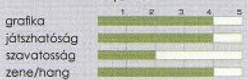
A játékmenetet egy téren próbálták javítani: a megfelelő képzettséget elsajátítva beletanulhatunk a rúnakészítés tudományába. És noha a kiegészítő úgy szórja az aranyakat, mint az alapjáték a rezeket (van olyan piti küldetés, amiért 50 aranyat vágnak hozzánk – a játék végére 500-nál is több arany nyomta az erszényemet, pedig nem visszafogottan vásároltam), itt aztán elszórhatjuk összes vagyonunkat. Igaz, az említett könnyítés miatt erre gyakorlatilag nincs szükség – és az epilógus szövegéből ítélve ez a hőst további kalandokban nem is vihetjük tovább, tehát a jövőre készülve sem érdemes száz aranyakat és órákat elszórni a rúnázásra.

Már csak azért sem, mert kis odafigyeléssel eszelősen tápos cuccokat lehet találni, és a biztonság kedvéért az új képességek között is van jónéhány, amelyik a szintiszta tápolást szolgálja (a plusz életerőt, illetve manát adók például). Hasonlóképp, az új varázslatok is bivalyerősek lettek – és mivel 12-15 szintet könnyedén lépünk a kaland során, bőven lesz lehetőségünk fantasy terminatorokat alkotni.

Gyakorlatilag egyetlen jó szavam sem volt a szegény Eszméléshez, mégsem tudok rá igazán haragudni. Nem, nem javít az alapjátékon, és igen, elég sok bug van benne; alig néhány igazán új ellenfelet és pályaelemet tartalmaz, és a másik véglet felé elcsúszva túlontúl könnyű lett. Azonban rengetegen vannak, akiknek pontosan még egy kis dózis Dragon Age-re van szükségük, és az Eszmélés pontosan ezt szállítja. Lehetne vitatkozni rajta, hogy mennyire fair áron adja az EA, bőven lehet benne hibákat találni, de lassan el kell fogadnunk, hogy sosem lesz Baldur's Gate 3, és ugye tudjuk, hogy ló hiányában a szamár is megteszi. Még akkor is, ha az egy tízmellű pókasszony képében érkezik... ■

576 értékelés

1080p, dd 5.1



VÉLEMÉNY

Minden tekintetben közepes kiegészítő, amely semmilyen téren nem tud fejlődni. Igaz, ha pontosan erre van szükséged, ezt akár pozitívumnak is fel lehet fogni...

grath **6.0**

JUST





KIADÓ **SQUARE ENIX** FEJLESZTŐ **AVALANCHE** PLATFORM **PC, PS3, X360** MEGJELENÉS **MÁRC. 26.** MULTIPLAYER **NINCS**

RICO KORÁBBAN MÁR DÖNTÖTT DIKTÁTORI URALMAT A TRÓPUSOKON, MOST PEDIG UGYANERRE KÉSZÜL, CSAK ÉPP AZ ÓPIUMFÜSTÖS ÁZSIÁBAN. HIHETETLENÜL ŐRÜLT AKCIÓK EGY MESÉSEN FESTŐ ÉS ELKÉPESZTŐEN HATALMAS SZIGETEN, MINDEN IDŐK TALÁN LEGNAGYOBB ZŰRZAVARÁBAN!

Most sikerülni fog! Most meglesz a szárnyait hatalmas hattyúként kiterítő gépszörnyeteg. Már tudom, hogy szabadesésből mikor kell ejtőernyőre váltani. Már tudom, hogy a teherszállító gép a kifutó melyik oldaláról lódul neki a felszállásnak, és hogy melyik az a pont, ahol már esély sincs utolérni. Tudom, hogy a kifutót körbeölelő üzemanyag-tartályok pont eltakarnak és esély sincs rá, hogy a fémhengereken gellert kapó golyók komolyabb kárt tegyenek a testemben. Kiugrok a helikopterből. Zuhanok. Elkapom az ütemet, kinyitom az ernyőt, és hajmeresztő szögben – és továbbra is félelmetes sebességgel – zuhanok a föld és a felszálló repülő felé. Érkezik a gép – jó a szög. Bezárom az ernyőt, Pókember módjára pont a gép törzse felé irányítva lövöm ki csáklyámat. Beakad, és már csévélem is fel magam, talppal csapódva neki a pilótafülkének. Kecses mozdulattal bevetem magam a pilótafülkébe, kidobom a pilótát, rátaposok a gázra és a kifutópálya végétől alig két centire, karnyújtásnyira az óceántól sikerül felemelkednem. A levegőben vagyok – és ez nem bombázó. Nincs rajta harcias oroszlán módjára felüvöltő gépfegyver, mindent letaroló, kifogyhatatlan mennyiségű rakéta vagy egy nagyobb földnyalábot füstté változtató nukleáris töltet. Mérges vagyok, bosszús, haragom az eget ostromolja, de a földet kárhoztatja. Éleset fordulok, az eget áthasító kondenzcsík árnyékában lesem a horizontot, hogy pont az orr elé kerüljön a bázis, amit közel fél órás, hiábavaló küzdelem után hagytam magam mögött. Maximális sebességgel lódulok neki a földnek, de még időben kiugrom ahhoz, hogy a földbe csapódó gépből kirobbanó lángcsóva ne égessen meg. Bosszús vagyok, haragom nem ismer határokat. Lövök, robbantok, pusztítok. Nem azért, mert fel akarom szabadítani a diktatúra és bandaháborúk által fojtogatott szigetet. Egyszerűen csak ráérek, pont van időm egy kis káoszra. Az pedig jelenleg mindennél fontosabb. Forradalom? Ugyan már: amíg van mit robbantani, addig égjen csak a világ. Majd pakolok rá még egy kis tűzifát.

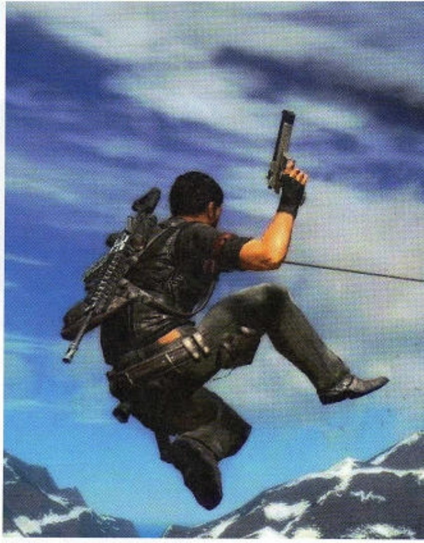
HOLA AMIGO!

Viszlát San Esperito, helló Panau! A Just Cause első része fiktív, nem létező trópusi szigeten játszódott, a második ennek megfelelően vált: egy fiktív, nem létező ázsiai szigetre. Panau nem éppen egy üdülőparadicsom, ahol a gazdag nyugati vagy a maroknyi ázsiai turista mai-tai koktélokba és tengerparti szextúrákba fekteti a nehezen megkeresett millióit, inkább olyan, mint a negyvenes évek Kubája, az itt-ott elszórt luxus-felhőkarcolókkal, titokzatos ősi építményekkel, kilométerenként elszórt katonai bázisokkal és nyomornegyedek sokaságával. Diktatórikus állam, ami többé-kevésbé jól is működött, míg a tudatlan nép ki nem találta, hogy ő bizony független szeretne lenni. Létrejöttek hát a frakciók – három eltérő sztereotípia alapján felépült banda –, és megszületett a nagy





■ Egy tipp a menekülős küldetésekhez: nem kell kocsiról kocsira ugrálni, akrobatikusan szökellni – elég meglapulni a lökhárítónál, és kilőni az üldöző kocsik első kerekeit; az azonnali halállal jár...



terv: bizony meg kellene már dönteni azt a kedves bácsit, aki „a nép szeretett vezére" szignállal jelentkezik be a rendszeres rádió- és tévébeszédei során. Ide, az idilli környezetbe csöppen be Rico, az Ügynökség nevű ügynökség problémamegoldójaként, eltűnt mentora nyomába eredve, aki a pár hetes tengerparti relaxáció során lepacsizott a miliciával és most lázadóként tör borsot a forradalmi eszmék orra alá. Rico tehát jön, ízes terrorakcióval megveti lábát Panauban, megismerkedik a frakcióvezérekkel, aztán a felkelő nappal egyidőben beindítja egyszemélyes felszabadító hadjáratát. Ejtőernyővel, géppisztollyal és egy méretes vonóhoroggal a kezén.

Az, hogy épp melyik oldalnak is teszel szívességet, lényegtelen. A Just Cause 2 legalább annyira veszi magát komolyan, mint egy teljesen realisztikusnak megírt Monty Python jelenet. Vagyis nem túlságosan – ami valamennyire érthető is, hiszen a stílus nem éppen erről ismert, az Avalanche pedig nyilván nem is akart írói babérokra törni. Nem is próbálkoznak meg vele, a Just Cause 2 az első három-négy óra után megindul a banalitás irányába, egymásra hajigálja a nevetségesebbnél nevetségesebb eseményeket, csípőből alázza meg a ZS-kategóriás filmek kora esti matinéját és fejezetenként múlja felül az egy mondatra eső gyatraságok rekordját.

Ráadásul mindezt tetézi azzal, hogy szembemegy a „kidolgozott világ, hihető helyszínek" alaptézisével. Panau szigetén dobozházak vannak, tömeggyártó technológiával, klónozással készítve. A három házas kis falu ugyanúgy megtalálható a sziget egyik felén, mint a másikon, a legnagyobb város is tíz épületből, plusz-mínusz egy felhőkarcolóból áll. Az elszórt katonai bázisokon általában 15-nél több katona nem tartózkodik. Az erősítés általában a semmiből, a spawnpontok intézményéből tűnik fel, a mesterséges intelligencia kimerül a vigyázzállásban, a fegyverhangokat a bazári búcsúban sikerült felvenni, a terep a robbanásra alkalmas tartályokat leszámítva egyáltalán nem rombolható, a látkép pedig hajlamos egyszínű kék égben és a szögletességet sem megvető felhőkben gondolkozni. A Just Cause 2 rossz. Kidolgozatlan, felületes, még önmaga paródiájának sem jó.

MULTIPLATFORM

PLATFORMKÜLÖNBSÉGEK

PC-n a legfeltűnőbb az, hogy a Windows XP kiesett a támogatott oprendszerek közül, így a JC2-höz sajnos kötelező a Windows 7 vagy Vista használata – ennek megfelelően a gépigény sem a legbarátságosabb, viszont egyértelműen ez a legszebb verzió. A PS3-as tábor a legjobban sikerült akciókat közvetlenül, egy kattintással is felveheti és feltöltheti a YouTube-ra. 360-on sincs szégyenkeznivalója a JC2-nek, simán, szaggatás nélkül fut, hatalmas látótávolsággal – de extra funkciók nélkül.

HASTA LUEGO!

Ez viszont röviden és tömören: hazugság. Vagy legalábbis az első-egy két óra után már abszolút nem igaz. Amikor még nem tudod, hogy mit csinálj, merre menj, a szigetnek csak egy apró szeletét láttad, fegyverekből maximum ha kettőt próbáltál, még csak most ismerkedsz a csáklyával, fogalmad sincs, hogy mégis mi a francra jó az ejtőernyő (a szétlapulós halál elkerülésén túl), nem tudod, hogy lehetne megfelelő gyorsasággal közlekedni, nos ekkor minden bizonnyal megfordul a fejedben, hogy a Just Cause 2 egy átverés.

Kis idő után viszont rájössz, hogy nincs megkötve a kezed – akármikor, akárhová, akárhogy eljuthatsz. Rájössz, hogy a sziget egy játszótér, ami ráadásul hatalmasabb, mint bármi, amit eddig játékban láttál. Feltűnik, hogy a csáklya gyakorlatilag minden felületre képes rátapadni, legyen az aszfalt, hegyoldal, egy arrafelé járó helikopter vagy épp egy megdöbbentően messze száguldozó autó. Kiismered az irányítást, megtudod, hogy akár egy mozgó, repülő járműből is kihajíthatod a



■ Szemernyi realizmus sincs a játékban, de talán pont ettől ilyen élvezetes az egész











sofőrt, átvéve a kocsi/hajó/vadászgép felett az irányítást, sőt, száguldozás közben még ki is mászhatsz az ablakon, felkúszhatsz a tetőre, ahonnét nem csak lövöldözhetsz, de ki is nyithatod az ejtőernyőt, a lendületet kihasználva emelkedve a magasba. Utána elkezded ezt kombinálni a csáklyával: tíz-húsz méterenként belemarkolsz a földbe, újabb lendületet nyersz és anélkül szelsz át akár kilométereket is, hogy a lábad a földet érné, vagy gépiesített erőt használnál. Később már olyan kecsesen közlekedsz, hogy képes leszel közben még akciózni is. Katonákat lövöldözni, hatalmas benzintartályokat és olajos hordókat robbantgatni, épületről épületre ugrálni, eljátszadozni a fizikával. Kipróbálod, milyen, amikor egy ellenfelet egy helikopterhez kötsz, vagy éppen az, amikor a páncélozott kocsidra madzagolsz egy konténert, és farolgatva bowlingozol vele. Motorról autóra pattansz, onnan ejtőernyőre kapsz, elfoglalsz egy utasszállító gépet, majd azt a bevezetőben leírt módon bombának használod. Itt mindent szabad.

Sőt, mindez bizonyos szinten kötelező is, hisz a káosz okozása (értesd: a kormányzati hatalom épületeinek, járműveinek robbantása) az egyik elsődleges feladatod. A legfontosabb helyi valuta ugyanis nem az ország határain túlról csempészett dollár (no persze az is van), hanem a káosz. Káoszt okozol akkor, ha megölsz valami fontos alakot, ha felrobbantasz valami fontos épületet, ha elrejtett tárgyakat találsz, ha az egyes frakciókat segíted, ha teljesíted a küldetéseket. Ahhoz viszont, hogy missziókat kapj, előtte káoszt kell okoznod. A körforgás önsegítő, vagyis megakadni sosem fogsz, főleg, mert tennivaló szó szerint mindig akad. Panau száz négyzetkilométeres birodalmában a bármikor elérhető térkép alapján úgy 368 lokáció vár megtalálására, elpusztítására, kirablásra és feldúlásra.

Néhány aprónak tűnő változtatás, és a Just Cause 2 máris nagyságrendekkel szórakoztatóbb, mint elődje

A méretek miatt ráadásul az eltérő hangulatú területek kérdése is megoldott: Panau nem csak a napsütötte tengerpartokkal és a fák övezte dzsungelekkel, de sivatagos területekkel és hóval borított hegycsúcsokkal is büszkélkedhet, egy helyen mutatva be az éghajlatok kavalkádját. A felfedezés ugyan nem kötelező, de a továbbjutáshoz nagyon is szükséges, sőt, az egyszerű közlekedéshez is. Autózni Panaun nem

Őrültségek tárháza

1 Talán a legelvetemültebb mozdulat egy vadászrepülőt meglovagolni bárminemű kötél vagy egyéb segítség nélkül (Rico egyensúlyérzékét szeretnénk magunknak is) – aztán kihajítani a pilótát, majd még ott fenn a magasban ellopni a gépet!

2 Az sem éppen mindennapi, mikor sikerül találni egy hatalmas utasszállítót (az új Boeinget), felvinni a lehető legmagasabbra, utána pedig célba venni a földet és teljes erővel nekilódulni a talajnak, még a becsapódás előtt kiugorva. Még jó, hogy nem Amerika a helyszín!

3 Az extrém sportok kedvelői minden bizonnyal a legtöbb időt a szabadeséssel fogják tölteni. Ha már ott a lehetőség, érdemes a csúcsra járatni – Panau szigetén ott van a Mile High Club, az egy kilométer magasan lebegő extravagáns bulihely. Ugrás a tetejéről, ernyő nélkül – achievement is jár érte!


2


3


1













BLACK MARKET CHAOS PACK

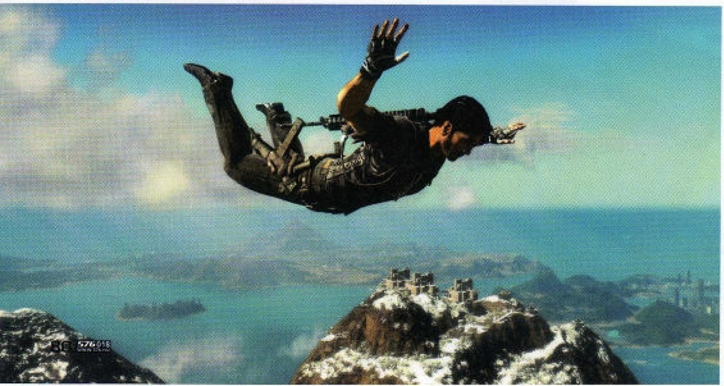
A gyűjtői kiadás részét képező, első letölthető tartalom egy vadítóan kinéző ejtőernyőt, Rico klasszikus pisztolyát, egy gépfegyvert, egy légtalpas járművet valamint egy klasszikus autót tartalmaz. A további DLC-támogatás biztosított, de kooperatív-mód egyelőre nincs tervbe véve, ahogy a multiplayer sem lesz. Majd a harmadik részben!

túl izgalmas dolog, a helyi kocsik jórészt lassúak, az egyes távolságok hatalmasak. Célszerű inkább repülni, helikopter viszont nem akad minden bokorban. A megoldás a teleportáció és a lopás keveréke – „elteleportálsz" (oké, helikopterrel visznek oda) egy már felkutatott helyszínre (célszerűen egy katonai bázisra), ott pedig elcsensz egy rotoros gépet, amivel gyorsan eljutsz oda, ahová szeretnél, majd vagy kecsesen landolsz (nem fogsz), vagy inkább hagyod a francba az egészet, kiugrasz a pilótafülkéből és ejtőernyővel mész tovább.

Elhalálozni egyáltalán nem nehéz, már két-három ellenfél folyamatos jelenléte is gyorsan le tudja apasztani a pajzsot és az életerőt, pláne akkor, ha előkerül még egy támadó helikopter és vagy pár rakétás őr. A trükk: úgy harcolni, hogy a gépfegyvereknek, pisztolyoknak, shotgunoknak vagy minimális szerep jusson – sokkal célszerűbb a csáklyát használni, ami szinte mindenbe beleakasztható. Egy közeli ház falára, az említett helikopter aljára, egy még érintetlen hordóra, vagy akár egy ellenfél mellkasára. Ami rendkívül hasznos akkor, ha valakit egy magaslatról kell lekapni, hiszen így egy suhintással lehet bárkit a levegőbe emelni. A csáklya, az ellenfelek és a tereptárgyak ráadásul kombinálhatóak is – egyáltalán nem haszontalan dolog valakit egy gázpalackhoz kötni, majd azt meggyújtani és hagyni, hogy a robbanásszerűen távozó gáz a magasba repítse a rongybabaként vonagló szerencsétlent.

A Just Cause 2 harcai hektikusak és kaotikusak, érdemes folyamatosan mozogni, lendületet nyerni a csáklyával és onnan ejtőernyőt nyitva emelkedni a magasba, és vagy egy biztos menedéket keresve, vagy felülről osztva az áldást. Az, hogy hogyan és mivel oldasz meg egy helyzetet csak rajtad múlik. Előre megírt akciókból gyakorlatilag nulla akad, a küldetések a célok és az esetleges megoldások felvázolásán túl egyáltalán nem fogják senki kezét. Vagyis senki sem bünteti azért, ha A-ból B-be nem a leglogikusabb úton, hanem a legőrültebb kacskaringón, tuk-tukkal, motorral, ejtőernyővel és heli-











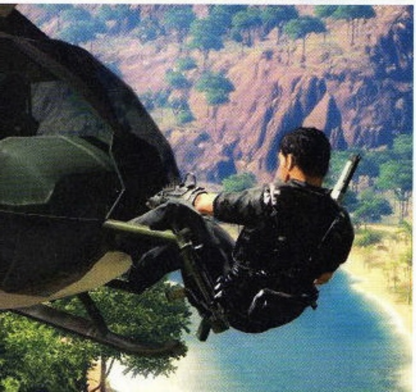


MÁSVÉLEMÉNY

GRATH IS ROBBANT

Az első fél óra borzalmas – de ha túléled, akkor garantáltan bekap a Just Cause 2 káosza. Pattanás egy helikopterre, robbanás előtt vetődés, méghozzá egy motorra. Ezzel levetődünk egy szakadékba, kinyitjuk az ernyőt, gránátjainkkal megszórjuk az alattunk elterülő bázist, majd a csáklyával bevágódunk egy páncélosba rendet tenni. Ez nem a végjáték, hanem egy kedvtelésből előadott random akció. Eszelős!





kopterrel jutsz el. Ha valakit el kell rabolni, akkor az éppúgy elszállítható a célterületre a legközelebbi úton át, mint a dzsungelen és sivatagon keresztül. Ez a szabadság pedig példaértékű és szinte egyedülálló: a Just Cause 2 tisztában van azzal, hogy szétszabdalva erősen elmarad attól, amit az elit létre tudna hozni, éppen ezért kompenzál. Játékélménnyel, lehetőségekkel. Gyerünk, fiúk és lányok, itt a fegyver, itt az ejtőernyő, most pedig csináljatok azt, amit csak akartok.

LO SIENTO!

A nagy kérdés persze csak az, hogy az első tizensok órás lelkes fázison túl ez mennyire időtálló. A Just Cause 2 monumentális: temérdek látnivalót tartogat, helyszínből, ellenfélből, összegyűjtenivalóból és feladatból akad bőven. Az előrehaladást az okozott káoszhoz kötő struktúra kellő motivációt ad ahhoz, hogy Panauban mindig érdemes legyen letérni a járt útról. Idővel viszont idegesítővé válhat az, hogy különösebb narratíva nincsen: egyáltalán nem lesz izgalmasabb vagy élvezetesebb a későbbi küldetés annál, mint amit az első babaléptek után éltünk meg. Idegesítővé válnak a rettenetesen eltúlzott szereplők, a néha a szájmozgásról is elfelejtkező, a kereskedelmi csatornák filmkínálatából átemelt dialógusok, a szabadosan kezelt fegyveres harc, a folyamatos lőszerhiány, a fejleszthető pisztolyok és járművek relatíve haszontalansága, az instant feketepiac használata. A hatalmas területet és az elképesztő látótávolságot olykor erősen lerontja az esetenként furcsa bevilágítás, a sematikus és jellegtelen városkák egyáltalán nem emlékezetesek, Panau nagy része hevenyészett önismétléssé válik. Feltűnik, hogy nincs is igazán zene, hogy a hangkeverés nagyon nem áll mindig a helyzet magaslatán, hogy az olyan mellékküldetések, mint a versenyzés a nem éppen jól irányítható autókban, teherautókban és motorokon nem éppen a legszórakoztatóbb feladat, hogy a fő küldetések gyakorlatilag egy négy-öt sémás kosárból kerülnek elő újra és újra.

Tökéletesnek, meghatározónak vagy rendkívüli fontosságúnak nevezni a Just Cause 2-t erős túlzás lenne. Hihetetlenül szórakoztató, tud ötletes is lenni, de nem több annál, mint aminek (remélhetőleg) szánták: hely- és időkitöltés, elcsent órák szeretője a robbanások és az őrült akciók világában. Nagyszabású, de csak a maga világában: ott, ahol a walesi akcentusú és beszédhibás forradalmár küzd a népe szabadságáért honfitársai módszeres lemészárlásával, egy amerikai segítségével, miközben a külföldi elnyomásról papol. Hipokrita varázsló: vizet prédikál, bort kínál és közben még meg is dicsér érte. Mert néha jól esik a káoszban és az önellentmondásokban fürdőzni, főleg, ha közben száll az ólom és közeleg a napalm szaga – napkeltétől napnyugtáig.

576 értékelés

1080p, dd 5.1

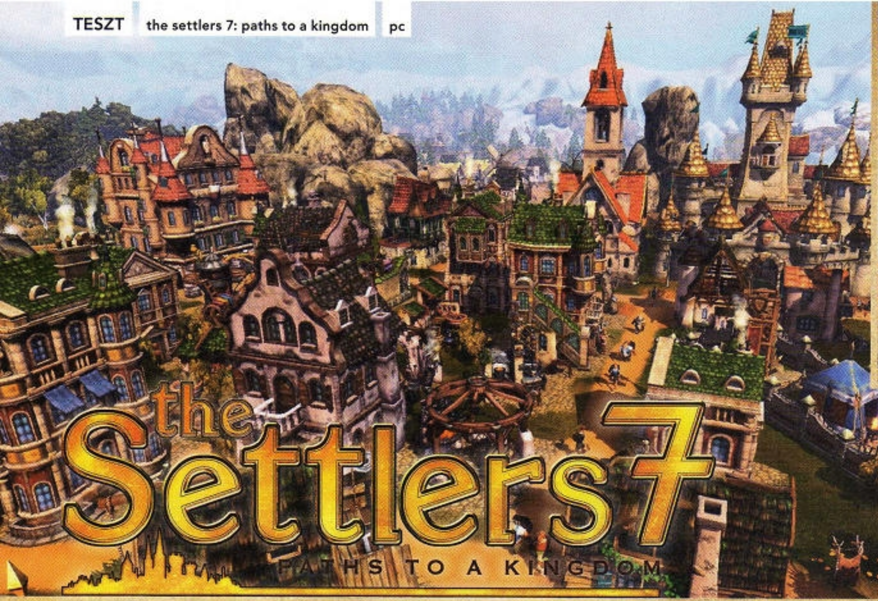
- grafika
- játszhatóság
- szavatosság
- zene/hang

VÉLEMÉNY

A Just Cause 2 parádés akciójáték, ahol a hihetetlen szabadság párosul az őrültebbnél őrültebb szereplőkkel és jelenetekkel – remek időtöltés a nagyágyúk előtt.

W

7.5





ALAPOZÓ A telepesek élete kemény élet: utat építenek, fát vágnak, deszkát fűrészelnek, raktárat húznak fel – aztán kezdik elölről az egészet. Immáron hetedszerre...



Immár bő másfél évtizede annak, hogy az első telepesek meghódították szívünket. A békésebb, nyugodtabb játékmenetet favorizáló német srácok teljesen szembementek minden akkori trenddel: mikor a Dune 2 és a Warcraft apropóján mindenki ontani kezdte magából az öldöklős RTS-eket, ők egy olyan programmal rukkoltak elő, ahol a lényeg nem a gigantikus, gyors összecsapásokon volt, hanem magán a birodalom kiegyensúlyozott kiépítésén. A koncepció az évek során mit sem változott: tibérium vagy vespene gáz helyett itt mintegy harminc nyersanyag megfelelő áramlását kell biztosítanunk, miközben odafigyelünk hadseregünk és technológiánk megfelelő fejlődésére is. A legújabb felvonás mindezt immár gyönyörű köntösbe burkolja, a szokásos formulán pedig csavart néhányat, kiegészítette ezzel-azzal, így ezúttal egy igazi, teljes értékű új epizódot kapunk.

TELEPES-MESE

A játékot elindítva egy virtuális mesevilágba csöppenünk: Zoé királykisasszony hűséges segítőjeként és tanácsadójával az oldalunkon kell rendet tennünk leendő birodalmi örökségünk egyes tartományaiban. A háttéreseményeket egy ósdi mesekönyv felolvasása közben ismerjük meg, míg a pályák előtt és a küldetések alatt rajzolt mesefigurák csivitelését hallgathatjuk – mindez kicsit túlságosan is gyerekesen hat, pláne úgy, hogy a történet egyes eseményei csak szőrmentén kapcsolódnak egymáshoz, a sztori pedig nagyrészt kimerül abban, hogy a birodalom melyik részén éppen ki és hogyan készül ellenünk csínytevésre. Nem egészen értem, hogy ha már annyira odafigyeltek tényleg millió apró részletre, miért nem tudtak épkézláb dialógusokat és valami történetre emlékeztető narrációt összehozni – néhány pálya után valószínűleg reflexből fogjuk elnyomni az összes unalmas, gyengén előadott párbeszédet.

adatlap
kiadó **ubisoft**
fejlesztő **blue byte**
platform **pc**
megjelenés **márc. 27.**
multiplayer **2-8**



Persze a hangsúly nem is ezen van, hanem csodás, már-már mesébe illően idilli birodalmunk ápolgatásán, kiterjesztésén, és főként egy virágzó gazdaság létrehozásán. Néhány tekintetben visszavettek a korábbi epizódok funkcióiból, de még több helyen kibővítették azokat. A telepesek egyéni igényeire például most nem kell odafigyelnünk, nem fognak fellázadni ellenünk, ha valami nincs éppen kedvükre, nincsen „köd" (fog of war) sem a pályákon. Van viszont több mint harminc alapanyag, melynek ellátását előbb-utóbb biztosítanunk kell birodalmunkban.

Kezdetben persze elég csak az alapdolgokra koncentrálnunk: az erdő mellé fakiter-





Akár utcaszinte nézelődünk, akár madártávlatból szemléljük birodalmunkat, egy dolog biztos: a Settlers 7 gyönyörű lett!



Exporthivatalunk felhúzása után módunkban lesz akár a legtávolabbi kikötőkkel és városokkal is a csereberére. Ez különösen fontos, hisz a legtöbb pályán egyes nyersanyagok kizárólag ilyen formában szerezhetőek be. Fontos, hogy kereskedő partnereinkkel nem kell szomszédságban lennünk, vándoraink pedig – katonáinkkal ellentétben – átkelhetnek bármilyen semleges területen.

melőt helyezhetünk, hogy az rönkökből később deszka legyen, mely természetesen a felhúzandó épületek egyik legfontosabb alapanyaga a kő mellett. Követ a térképen ritkásan elszórt bányákból szerezhetünk, ahogy nyers aranyat és faszenet is az adott hegyek mélyéből kell felszínre hoznunk. Ezek felhasználható formába hozásához persze kell majd még egy öntöde, illetőleg külön pénzverő műhely is.

ÉLELMEZÉS ÉS GAZDASÁG

Kedvenc telepeseink ezúttal inkább emberi alapanyagként, munkaerőként funkcionálnak: szerencsére nincsenek mindenféle extrém vágyaik, viszont gyártásukhoz mégis a legváltozatosabb nyersanyagokat kell biztosítanunk. Ott van rögtön az élelem kérdése, melynek rendszere elsőre talán nem teljesen lesz átlátható: vannak az egyszerű ételek – nevezzük csak parasztkajának –, a fincsi falatok, és a luxus kategória. Az alap épületek és munkások, építészek természetesen beérik mezei kenyérrel is – ehhez farmot kell létrehoznunk, majd a malmokban lisztté alakítanunk a gabonát, végül mindezt prezentálnunk a pékeknek – ám az arisztokratáknak és a keményebb harcosoknak, sőt, még a templomi népségnek is válogatósabb gyomra van. Számukra a vaddal bíró erdő mellé vadászt kell telepítenünk, hogy aztán az elejtett vadat a hentes-mészáros, valamint a kukta alakítsa át igazi ínyencséggé. A későbbiekben aztán tarthatunk disznófarmot, valamint halászatra is lesz lehetőség – és mindez még csak egyetlen témakör, az élelmezés lefedését takarja, ami már teljes egészében a nyakunkba zuhan a korai pályákon is.

No nem kell azért megijedni, nem mindenre magunktól kell rájönnünk, és nem is kell egy tízórás tutorialon átesnünk: a sztori fokozatosan, szép lassan vezet be birodalmunk igazgatásának módszertanába. Egy kicsit sajnos túlságosan is lassú az indulás: szerintem teljesen felesleges egyórás küldetéseket adni akkor, mikor még csak

HÁROM ÚT A GYŐZELEMHEZ

AHOGY AZT A JÁTÉK ALCÍME IS JELZI, A HETEDIK SETTLERSBEN TÖBB TELJESEN KÜLÖNBÖZŐ MEGKÖZELÍTÉSSEL LEHET SIKERES BIRODALMAT ELÉRNÜNK. LEGALÁBBIS ELMÉLETBEN, VAGY A REKLÁMSZÖVEG SZERINT. BÁR NÉHÁNY HADJÁRAT PÁLYÁN ÉS A TÖBBJÁTÉKOS OPCIÓBAN IS MÓD VAN ÚGYNEVEZETT GYŐZELMI PONTOK ÁLTALI VÉGSŐ SIKERRE IS, VALÓJÁBAN AZ ESETEK TÚLNYOMÓ RÉSZÉBEN NEM LEHET CSAK AZ EGYIK TERÜLETRE RÁGYÚRNI, MERT MINDEZEK EGYVELEGE SOKKAL JOBBAN MŰKÖDIK, MINT HA CSAK EGYIK ÚTRA ÁLLNÁNK RÁ. LÁSSUK TEHÁT A HÁROM FŐ IRÁNYVONALAT.

KATONASÁG Ez a legegyértelműbb út, a puszta erőszaké. Megfelelő, minden védelmi típus ellen felkészült hadsereggel gyakorlatilag legyőzhetetlenek leszünk: puszta erő segítségével bevehetjük akár a legjobban megerősített erődöket is, egyszerűen kiirtva a pályáról minden ellenségünket. Néhány pályán, és főleg többjátékos módban a semleges erődítmények szisztematikus elfoglalásáért is kaphatunk győzelmi pontokat, melyek önmagukban is a pálya megnyeréséhez vezethetnek.

TECHNOLÓGIA Miután felépítettük templomunkat, szerzeteseket küldhetünk a pályán elszórva elhelyezkedő kolostorokba. Mindegyik egy bizonyos tudományterületre koncentrál, és mindegyiket egyszerre csak egy játékos birtokolhatja – igaz, a megszerzett, vagy éppen fejlesztett tudást el is lehet happolni a másik elől, ha több szerzetest küldünk, mint ellenfelünk. A földművelés, a természettudományok és kézművesség területén nyerhetünk jórészt katonáink és munkásaink képességeire kiható fejlesztéseket – melyekért egy idő után győzelmi pontokat is kapunk.

KERESKEDELEM Távoli kikötővárosokkal is könnyedén virágzó kapcsolatot teremthetünk piacunk és export hivatalunk segítségével. Magától értetődő, hogy a számunkra szükséges, egyébként hozzáférhetetlen nyersanyagok beszerzése mekkora pozitív hatással lesz országunkra, ám ezektől függetlenül opcionális kereskedős küldetéseket is vállalhatunk – vigyél ennyi X-et és hozzál ennyi Y-t Z városból – melyekért szintén győzelmi pont lesz jutalmunk. Azonban a technológiai és kereskedelmi utat járva is, valahogy meg kell védenünk magunkat, szóval valamilyen szintű katonaságra mindenképpen szükségünk lesz.







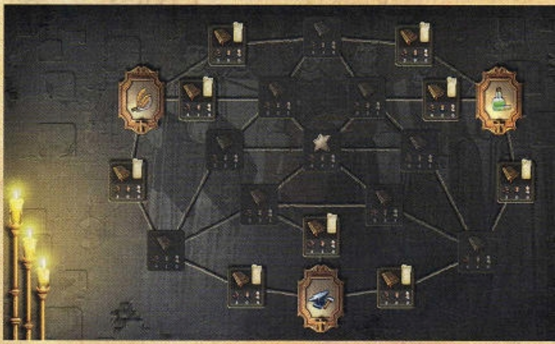
alig öt-hat épületet húzhatunk fel és csak ugyanennyi nyersanyagra kell koncentrálnunk. Bár minden egyes új funkcióhoz tartozik első alkalommal egy magyarázó ablakocska, mégis, néhány „apróságot" elfelejtenek megemlíteni, így azért számos apró-cseprő dologra bizony magunknak kell rájönnünk.

A helyzet azért sokkal jobb, mint az Anno 1404-nél volt, ahol gyakorlatilag egyből bedobtak minket a mélyvízbe, ám a gyerekes körítés ellenére ez közel sem egy kiskorúaknak való alkotás: a későbbi pályákon már valóban bődületesen sokfele kell figyelnünk. Az egész azért nem megy el igazán hardcore irányba, mert szinte mindenre végtelen időnk van, az órának szinte alig van szerepe egyjátékos módban: ha valami nem megy, bármilyen hosszan kísérletezhetünk a megoldással. A játék lassú folyása egyébként helyenként már egy kicsit túlzott is: egy már kiépített, jól működő gazdaság egy bizonyos irányba történő továbbfejlesztése, egy egyszerű termelés beindítása is hosszú perceket vesz igénybe, még ha minden körülmény optimális is. Mire az építőmunkások odaérnek a birodalmunk másik végéből, mire szép komótosan elkészül az adott árucikk, mire azt átszállítják – komolyan mondom, egy gyors StarCraft 2 meccset le lehet játszani, mire egyes utasításoknak meg is látjuk a látszatát. Ez a borzasztó lassúság minden apró résztrületen jelen van: a csatáknál, a termelésnél, a fejlesztésnél, és egyszerűen semmit sem tehetünk a meggyorsításuk érdekében. Legalább egy fránya időgyorsító gomb lenne, mint az Annoban. Én tudom, hogy ez a sorozat sohasem a kapkodásról volt híres, de szerintem ezúttal helyenként kicsit túlzásba estek: én például rendszeresen küldetések közben vacsoráztam meg.

BIRODALOM-KONTROLL

A szériában megszokott módon természetesen most sem irányíthatunk közvetlenül egyetlen telepest sem: mi csak a munkákat adjuk ki, ők pedig szép lassan elvégzik azokat, ha megvan hozzájuk minden alapanyag a raktárban. Szerencsére a hetedik részbe bekerült egy áttekintő folyamatábra is, ezt lehívva mindig áttekinthetjük, hogy a négy fő területen milyen folyamatok – építkezések, kiképzések, fejlesztések – haladnak épp, és ezek hogyan is állnak. Egyszerű ikonáthúzásos módon prioritásokat is megadhatunk, bár néhány esetben számomra érthetetlen módon, mikor nincs elég nyersanyagunk minden csak egy kicsit halad, de semmi sem készül el gyorsan, hiába húztam kiemelt helyre a tényleg sürgős építkezést.

Akárcsak a középkorban, a Settlers világában is az egyház képviseli az igazi tudásforrást. Bár ironikus, hogy az apátok és püspökök képzéséhez sörre is szükség van, nélkülözhetetlen részei birodalmunknak, mert csak őket küldhetjük el kolostorokba, ahol több tudományterületen is jelentős előretöréseket érhetnek el számunkra. Minden technológia megfelelő számú egyházi személy jelenlétét igényli, nem lehet idővel kiváltani a létszámot.



A játék kezelhetősége egyébként a legtöbb helyen példaértékű, sok apró ötletes funkció könnyíti meg dolgunkat. A teljesen szabad kamerakezelés például már alapból rengeteget dob a játékon: a dőlésszöget, az elhelyezkedést és a ráközelítési fokot pillanatok alatt változtathatjuk, így akár három centiről is szemlélhetjük, hogyan épül az új sörfőzde, madártávlatból pedig a sok apró, kifejező ikon segíti a tökéletes átláthatóságot. A tájékozódást segítő újszerű minitérkép szintén sokat segít az eligazodásban, és az is nagyon ügyesen van megvalósítva, hogy a képernyő felső felén mindig azon nyersanyag mennyiségeinket mutatja a játék, amik jelentősek az éppen kijelölt épülettel kapcsolatban. Apropó építés: nagyon ügyesen nem ömlesztve kapunk ötven felhúzható, mindenféle gyártóegységet, hanem három nagy kategóriára osztva ötöt-hatot. Ezeken belül, ezekhez mintegy hozzácsatolva nyílik meg a többi elérhető tákolmány: például az egyszerű, népességet hozó lakóházhoz csatolva alakíthatunk ki pékséget, farmot, stb.

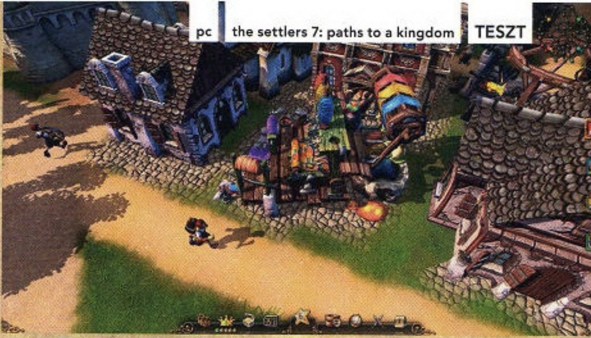


AZ ÉN VÁRAM, AZ ÉN HÁZAM

Minden egyes tartományhoz tartozik egy vár, avagy erődítmény, ahol az azt védő katonák székelnek hadvezérükkel. Támadáskor kirohannak, és utolsó leheletükig védelmezik a megyét: viszont lehetőségünk van az erődöt, illetve annak külső részeit megerősíteni további „passzív" védelemmel: az első fokozatban még csak könnyűtüzérség kerül a vastag falak mögé, akiket csak minimum muskétásokkal lehet semlegesíteni, a következő fokozat viszont valóságos monstrummá változtatja védelmi vonalunkat, melyet már csak az ágyúk tüze törhet meg.









Bár van egy áttekintő gazdaság gombunk, ahol megnézhetjük, mihez pontosan mire is van szükségünk, és azokból mennyivel is rendelkezünk épp; a valaminek a hiányát, nem-működését jelölő felkiáltójelek gyakran elöntik a képernyőnket. A hibát magyarázó rövid üzenetek közel sem teljesen egyértelműek, és nincs külön „hibakezelő" funkció, külön ablak, vagy gomb sem, a hibák nincsenek kategorizálva, így gyakran *igen* körülményes végigvennünk minden egyes világító ikont, hogy éppen kinek és mi baja van – főleg, hogy sokszor nincs is valódi probléma, vagy annak megoldására nincsen épp lehetőségünk.

DRM

A játék futtatásához állandó internetkapcsolatra lesz szükségünk – egyjátékos módban is. Bár egyes ausztrál és amerikai játékosok panaszkodtak szerverleállásokra, én a két hét alatt egyetlen egyszer sem tapasztaltam ilyet. Azért kipróbáltam: ha lehúztam az internetet a PC-ről, a játék azonnal jelezte ezt, ötleteket adott a probléma megoldására, illetve felajánlotta a játék elmentését. Mindezért cserébe igen komoly közösségi támogatást kapunk a Settlers 7-hez, alakítható várral, Facebook-kompatibilitással, fórummal.

KASZÁRNYA ÉS TEMPLOM

A gazdasági rész működéséről immár lehet némi képetek – bár az extra, luxus nyersanyagokat, mint például az ékszer, vagy a fűszer még meg sem említettem –, ideje kicsit beszélnünk a hadviselés módjáról is, hisz a végjáték (és a teljes multi) már erről szól. A térkép nagy területekre van osztva, melyek mindegyikéhez tartozik egy erődítmény, valamint esetlegesen őrtornyok, ágyúk is. A támadás igen egyszerűen történik: megmondjuk, melyik hadvezérünkkel, melyik megyénkből kívánjuk megtámadni az egyik szomszédos tartományt, és már meg is indulnak katonáink. Innentől kezdve a harcba semmilyen beleszólásunk nincsen, legfeljebb visszavonulást fújhatunk. Pikások feszülnek neki a lovasoknak, a muskétások lövöldöznek a háttérből, esetleg pár ágyú és extra fegyver is előkerül, de összességében igen egyszerű a képlet: akik jelentősen többen vannak, azok győznek. Az egyes várakat azonban lehetőségünk van továbbfejleszteni nagyobb védelmi bónusz érdekében, valamint különböző erősségű őrtornyokat is felhúzhatunk. Ezek lényege, hogy megtizedelik az ellenség harcosait, még mielőtt bakáinkhoz érnének: tényleges ütközetbe csak akkor bocsátkozhatnak, ha a tornyokat már legyőzték – ehhez pedig fejlett lőfegyverekre lesz szükségük, a lándzsások még támadni sem tudják az erődöket.

A különböző szintű papok, szerzetesek amennyiben az adott erődítményben tartózkodnak, erősítő bónusszal bírnak a katonák számára. Az egyház tagjainak szerepe mégis inkább az új technológiák felfedezésénél mutatkozik meg: kolostorokba, könyvtárakba küldhetjük őket, hogy onnan visszatérve új hasznos tudással gazdagítsanak bennünket.

Míg az egyjátékos-mód a gazdaság kiépítéséről szól, addig multiban szinte csak háborúban lesz részünk!

A képekből remélem egyértelmű: az új Settlers csodálatosan fest, igazi élő mesevilágot teremt monitorunkra. A fák, a valóban élő táj fantasztikusan mutatnak, ám az épületek kicsit elnagyoltak, és a telepesek animációin is bőven lett volna még mit finomítani. Az összkép azért így is pazar, főleg a tökéletesen eltalált aláfestéssel: a nagyzenekari művek bennem a Gyűrűk ura legjobb dallamait idézték fel rendszeresen. Környezeti hangokban viszont lehetne gazdagabb is a játék, a szinkronhangok pedig nem éppen hollywoodi minőséget képviselnek.

TELEPES SIKER

A hetedik Settler rész sok apró, ám jelentős újítást és finomítást hozott a sorozat életébe. Sajnos nem olyan egyszerű beletanulni, mint azt vártuk, a játékmenet pedig néha fájóan lassú mederben folyik – még a korábbi Settlerekhez képest is – ám az összhatás így is erősen pozitív. Az Anno mellett végre van egy másik, 150-es IQ alatt is azonnal játszható, látványos gazdasági szimulátorunk! ■





576 értékelés

p4 2 ghz, 2 gb ram, 256 mb vram, internet

1 2 3 4 5

grafika

játszhatóság

szavatosság

zene/hang

VÉLEMÉNY

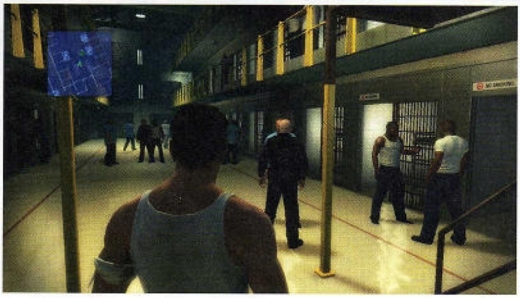
Az előző rész vargabetűje után a Settlers visszatér a lassú gazdaságszimulátor üzemmódjába. Így szerettük meg anno, és így játszunk vele napokat most.

greg5 **8.0**





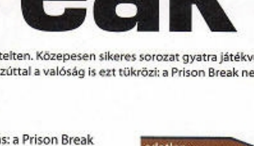
Prison Break



ALAPOZÓ Szökés, ismételten. Közepesen sikeres sorozat gyatra játékverziója, minden idők legbanálisabb jeleneteivel. Nem hangzik túl jól és ezúttal a valóság is ezt tükrözi: a Prison Break nem lett túl jó...

T éves kategorizálás: a Prison Break nem sorozat-adaptáció, hanem oktatóprogram. Megtanítja például azt, hogy egy börtön lakosai közé beépült ügynök bármikor, akár az őrök vagy a rabok előtt is dokumentálhatja az eseményeket a semmiből előkapott diktafonnal. Vannak őrök, akik napi munka címén egész nap egy lépcsőforduló negyvenszer kilencven centis falát fixírozzák egy méretes zseblámpával; a biztonsági kamerákat meg lehet pöckölni úgy, hogy a plafont bámulják – és ez nem zavar senkit. A börtönlakók szabadon járkálhatnak ki-be az épületek nagy részében, akár még a csavarhúzókkal, fúrókkal és egyéb eszközökkel teli fészerben is megfordulva, de egy leszámoláshoz vagy zártöréshez már a konyhából kell kést csenni; az udvart a fontosabb helyszínektől elzáró 40 méter hosszú, alig három méter magas kerítést egy őr sem őrzi, így bárki nyugodtan átugorhat rajta ha úgy tartja kedve. Szökés a kartonpapírból és sulifixből összetákolt Alcatrazból.

adatlap
kiadó **zootfly**
fejlesztő **deep silver**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **márc. 30.**
multiplayer **nincs**



■ (lent) Ha az őrök feje felett vagyunk, akár kánkánozhatunk is, nem vesznek észre



A REMÉNY RABJAI

Egy, az első évad után erős mélyrepülésbe kezdő, közel egy éve csúf véget ért sorozatot játékba rángatni 2010 legdurvább játékesőt hozó időszakában minimum érdekes döntés. Érdekes, de nem feltétlenül ésszerű. Nem volt az sem a Lostnál (pedig ott a sorozat legalább a mai napig sikeres), sem a maffiózóknál, sem a CSI-nál, és lelőjük a poént: a Prison Breaknél sem, főleg úgy, hogy az egy színvonaltalan, önmaga paródiájába hajló borzalom lett.

A Prison Break magát történetorientált, részletesen kidolgozott börtönszimulátornak és a lopakodást előtérbe helyező akciójátéknak tartja. Ebből pedig kevés igaz, talán még a játék terminus is kétségbe vonható egy kevés rosszindulattal – a Prison Break ugyanis az Alan Wake előtt, a Splinter Cell után leírhatatlanul gyengének bizonyult. A történet az első évadot követi végig: főhőse a Cég egyik ügynöke, aki a börtönbe beépülve próbál rájönni Michael Scofield tervére. Ördögi, csalárd módszerekkel. Például egy diktafonnal, folyamatosan narrálva az eseményeket, az őrök és a rabok szeme láttára. És ez talán az első intő jel, mert ennél már csak lejjebb lehet menni.

A Prison Break játékmenete egyszerű, a kilenc fejezet szinte mindegyike a cellában kezdődik, onnantól pedig lehet kulifeladatokat (hozz kést, cigit, infót, szöget, drogot, akármit) csinálni ismert és ismeretlen karaktereknek, bejárva az egész börtönt. Mert őrből kevés van, azok általában egy szobára koncentrálnak, nem törődve minden idők legárvább börtönkerítésével, amit átugorva szinte bárhova eljuthat a „fifikás" rab. Úgy, hogy közben szabad bejárása van a fegyvernek könnyedén használható tárgyakkal telipakolt szobákba, az udvarra és tulajdonképpen mindenhova. Merthogy nem akadály sem az őrök kikerülése – köszönhetően a két méteres látótávolságuknak –, sem a kamerák ügyes átállítása.

A SITT: POKOL

Lehet persze verekedni (a DOS-os 4D Boxer színvonalán), beszélgetni a szemmozgáson kívül más mozdulatokra képtelen szereplőkkel – vagy lehet bámulni a nagy zöld masszából összehányt udvart, esetleg a szögletes rudakból összeállított cellákat. De minek? A hangulat és a sztori a közelében sincs a sorozat első évadát jellemző frissességnek, a játékmenet pedig tíz éve is panaszáradatot hozott volna. Néhány közepesen jól kinéző karaktermodell – pusztán ennyivel ma már semmit nem lehet kezdeni. És ha csak kicsivel szigorúbb lenne az EU a büntetőjog terén, a fejlesztők ma már ténylegesen a sittről próbálnának meg kijutni… ■

576 értékelés

720p, dd 5.1

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

A Prison Break rossz: annyira, hogy még a stílus rajongói se tegyenek vele próbát. Sőt, senki – bár egy kabaréban még nagy sikere lehet, magas véralkohol szint mellett.

w **2.0**



WAY OF THE SAMURAI 3



ALAPOZÓ A szamurájok útja továbbra is rögös és kiszámíthatatlan. Próbál haladni a korral a fejlődésre továbbra is képtelen Way of the Samurai-sorozat – most már Xbox 360-on is.

adatlap
kiadó **gamebridge**
fejlesztő **acquire**
platform **ps3, x360**
megjelenés **márc. 12.**
multiplayer **x-x**

Szamurájos játék Japánból, régóta futó sorozat harmadik részeként. Szép, ígéretes kilátások. Jól csengő név: Way of the Samurai, azaz a Szamuráj Útja. Ráadásul a harmadik, ami feltételezi, hogy az első kettő nagyon sikeres, népszerű és/vagy jó volt. Vagy annyira hosszú, hogy még mindig nem ért véget – és tulajdonképpen ez utóbbi írja le tökéletesen, hogy mi várható a Way of the Samurai 3-tól.

Nem sokat változott az előző rész óta. Ez főleg azért rossz, mert az hat éve volt, és akkor sem volt túl jó...

AZ UTOLSÓ SZAMURÁJ

Járt utat járatlanra... cserélj bátran, ha hardvergenerációt vagy gépet váltasz. Főleg akkor, ha a legutóbbi számozott rész óta már eltelt hat év. Főleg, ha egy új platform is szóba kerül – a Way of the Samurai 3 esetében ez az Xbox 360. Gyors és rövid összefoglalót szeretnél? Fogd az első két Way of the Samurai-t, annak minden elemével: az egyenként három órás végigjátszást, az akár huszonsok féle befejezést, a nagyon részletes tárgymenedzselést, az szűkös méretű és még ennél is apróbb részekre szabdalt terepet. És ne adj hozzá tulajdonképpen semmit. Se új funkciót, se méretes újdonságokat, se... új motort. A Way of the Samurai 3 igazi időutazó, ami közvetlenül az ezredforduló utáni évekből csöppent ide, hogy magát vad musztángnak beállítva próbálkozzon egy letűnt korszak felelevenítésével.

A Sengoku-éráról van szó, mikor a klánok rivalizálása épp a csúcson volt – te, a játékos pont a két frakció közé kerülsz Amanában, a kis vidéki faluban, ami körül épp vad háború folyik. Csak rajtad áll, hogy hogyan is próbálsz eljutni a végkifejletig. Esetleg csatlakozol valamelyik oldalhoz? Vagy megvéded az ártatlan falusiakat? Neadjisten magányos szamurájként, mindig a saját érdekedet előtérbe helyezve döntesz? Az, hogy melyik utat választod rajtad áll, a WotS3 továbbra is ügyesen kezeli a szabadság fogalmát, legalábbis elvi síkon.

KENZAN

Mert ugyan az égvilágon semmi támpontot nem nyújt – nem mondja meg, hogy merre haladj, kikkel beszélj vagy mit csinálj –, de korlátok közé szorít. Vékony, csupán pár elágazást ismerő utakra kényszerít, melyek mindegyike egy pontba vezet. Itt nincs nagy, aprólékosan felépített világ, önműködő gazdaság vagy epikus sztori. Van helyette szűk folyosórendszer, apró szöveges buborékokkal kommunikáló, kidolgozatlan NPC-k tömkelege, az éjszaka sötétjét járó rivális szamurájok és hullarablók. Meg teljesen őrült alakok, akiket partnernek bérelhetsz fel, csábíthatsz el.

És vagy te, egy szál karddal (meg 99 másik összeszedhető és fejleszthető másik fegyverrel), kétfajta támadó mozdulattal és olyan izgalmas és ötletes missziókkal, mint egy elveszett ruhadarab megtalálása, egy ősi japán étel elkészítése vagy levelek kézbesítése. Hirtelen és váratlan befejezésekkel, a WotS3 ugyan temérdek végkimenetelt ismer, de azt sok esetben logikátlanul és irritálóan találja, akár a semmiből, egy harc közben dobva be a stáblistát – mert épp teljesült egy olyan kritérium, ami az egyik befejezéshez kellett. Kötetlen narráció ide vagy oda, ez azért 2010 felé már több mint érdekes megoldás. De a Way of the Samurai 3 nem tudja, hogy milyen évet is ír. Mert nem csak, hogy ugyan úgy működik, mint fél évtizede, de bitre pontosan úgy is néz ki. Rondán. Nagyon, nagyon rondán. Ötszáz éve ezért wakizashi járt a gyomorba és katana a nyakba – ma meg a villámgyors eltűnés a szörnyű játékoknak fenntartott polcok árnyékos végében. Így múlik el a szamurájok dicsősége... ■



■ **A játékban szó szerint bárkit bármikor megölhetünk – kivéve a gyerekeket.**

576 értékelés

1080p, dd 5.1

	1–5
grafika	1
játszhatóság	2
szavatosság	3
zene/hang	1

VÉLEMÉNY

A Way of the Samurai 3 időutazó a múltból – egy régóta futó sorozat változtatás nélküli folytatása, ami ennyi év elteltével azért már túl kevés.

W

4.5



WARHAMMER 40K DAWN OF WAR 2 CHAOS RISING

A DAWN OF WAR 2 EGY GYÖNYÖRŰ KIRÁNDULÁS VOLT A WARHAMMER 40K BORZALMAKBAN GAZDAG VILÁGÁBA – ÉS HIÁBA GYŐZTÜNK, A KIHÍVÁSOKNAK EZEN UNIVERZUMBAN SOSINCS VÉGE. HA A TIRANIDÁK KICSIT VISSZÁBB IS SZORULTAK, HŐSEINK MOST A KÁOSZ ERŐIVEL TALÁLJÁK SZEMBE MAGUKAT...

adatlap

kiadó **thq**
fejlesztő **relic**
platform **pc**
megjelenés **márc. 12.**
multiplayer **2-6**

Sokan, sokféleképpen próbálták már meg feldolgozni a Warhammer 40K-univerzumot, de majdnem mindenki kudarcot is vallott. Az első sikeres vállalkozó a nagy múltú Relic csapata volt, akik a 2004-es Dawn of War stratégiai játékkal a legvérmesebb rajongókat is meg tudták hódítani. Ezt követte három kiegészítő, majd az igazi folytatás. És hogy a sorminta meg ne szakadjon, most megjött az első kiegészítő a Dawn of War 2-höz is.

KÉSZ ÁTVERÉS

Oszlassunk rögtön el egy félreértést: noha az első Dawn of War még klasszikus stratégiai játék volt legalább minimális bázisépítéssel, nyersanyag-gyűjtéssel és seregek felállításával, a második rész gyakorlatilag minden hasonló játékelemtől megszabadult. Seregek helyett kaptunk hősöket, akik egyedül, vagy maximum három segítővel érkeztek, épületek helyett a felszerelési tárgyak közül mazsolázhattunk, és energia helyett gránátok és egyéb robbanóanyagok után kutatva kellett átfésülnünk a pályát. A Chaos Rising pedig minderre rátett még egy lapáttal: ez csak annyira stratégiai játék, mint mondjuk a Final Fantasy XIII – azaz bőven kell taktikázni a harcokban, kell szöszölni és terveket kovácsolni minden csatára, de maga a küzdelem az nem a klasszikus vonalat követi.

Meglehetősen nehéz pontosan besorolni, hogy mégis milyen zsánerű játék is a Chaos Rising, de az biztos, hogy több benne a Diablo, mint mondjuk az eredeti, első Dawn of War. Minden küldetésnek négy harcossal vághatunk neki, és az elődnél némiképp kisebb térképeken az ő képességeiket kombinálva kell győzedelmeskednünk. És bár vannak épületek elfoglalására, elhagyott cuccok összeszedésére, egy társ megmentésére vagy éppen felderítésre







szolgáló megbízások, a cél azért majdnem mindenhol ugyanaz: ledózerolni az Isten-császár minden ellenségét, legyen az ork, tiranida, elda, vagy éppen a Káosz valamely mutáns képviselője.

Az alapjátékban kipróbálható hat karakter mellé a játék első harmadában egy hetedik fickó is csatlakozik: Jonah, a Könyvtáros. Mivel a Warhammer 40K világában vagyunk, ő nem egy hetven éves nénike, hanem egy erőteljes pszi-képességekkel (gyógyítás!) bíró elszánt harcos.

Mivel a szintlimit 20-ról 30-ra növekedett, a régi srácok is rendkívül erősek lesznek a végjátékra – vagy akár előbb is, ha az alapjáték mentéséből áthozzuk hősünket. Ez egyébként igencsak javallott, hiszen így nem csak három szinttel erősebben kezdünk, de az alapjátékban zsákmányolt cuccok nagy részét is megkapjuk – ami az induló felszerelés óvodás színvonalát tekintve igencsak nagy adomány.

■ Minden főellenség megölésekor kihasználhatjuk, hogy egy bizonyos területet nem képes elhagyni. Igaz, az „üt és fut" taktika nem sok büszkeségre ad okot...

KÁOSZ SZEREPJÁTÉK

A játékban a Káosz nem csak nyálkás és csápos ellenfelek képében jelenik meg, de a Chaos Rising legnagyszerűbb újítása is ide köthető: az elképzelhetetlen borzalmak következtében hőseink lelkére minden sarkon ott leselkedik a megrontás veszélye. Ez temérdek formában megjelenhet, a két legfontosabb a Káosz relikviáinak használata, illetve az egyes küldetésekben a különféle mellékküldetések teljesítése, vagy éppen nem teljesítése.

A rengeteg megszerzett kincs közül kiemelkednek a Káosz által megérintett tárgyak: démoni faragásokkal megerősített páncélok, átkokkal és szentségtelen rúnákkal telifaragott lőfegyverek. Ráadásul erősek is – de még mennyire. Ráadásul némelyik egyre erősebbé válik, mások meg átalakult formában térnek vissza hozzánk, ha feláldozzuk őket a küldetések között. Nem ritkán kétszer-háromszor akkora sebzést adnak, mint a „rendes" fegyverek, és akkor még a különféle bónuszokról

Noha már a Dawn of War 2 sem volt egy igazi RTS, a Chaos Rising minderre rápakol még egy lapáttal











A démonok okkal rettegettek a galaxisban: gyorsak, nagyot sebeznek, és megidézőik képesek felgyógyítani őket...



nem is beszéltünk – iszonyatos tehát a kísértés, hogy használjuk őket. Azonban minden ilyen tárgy zabálja hőseink lelkét, kikezdhetetlennek tartott hitét: minden, ezek birtokában elvégzett küldetés plusz korrupciós pontokat jelent. Hasonlóképpen, az amúgy is változatos környezetben és hangulatban zajló küldetéseket tovább árnyalja a rengeteg, a Káosszal, a korrupcióval kapcsolatos alfeladat. Felrobbantod egy másik űrgárdista rend épségben maradt szobrát, hogy megszerezd az alatta rejlő sírban rejlő kincset? Leméspringerolod a Becsületgárda azon tagjait, akik tévedésből árulónak hisznek téged? Hagyod, hogy egy messzi bolygót Nurgle seregei elemésszék? Túl sok időd töltesz el egy, a hipertérből nemrég felbukkant űrhajóroncson? Magaddal viszed a kedvenc karakteredet akkor is, ha a Könyvtáros biztos benne, hogy ott károsodások érhetik a lelkét? Minden igen válasz tovább növeli a korrupciós mércét – némelyik csak egy karakternél, mások az egész bandánál.

Így aztán elég néhány, tápos Káoszfegyverekkel megvívott, oktalan döntésekkel megtámogatott küldetés, és hőseink nyakig merülnek a Káosz mocskába. Ez pedig nyilvánvalóan rossz dolog, nem igaz? Nos, nem feltétlenül. Merthogy a korrupció nem végzetes dolog. Legalábbis... nem azonnal. Ahogy hőseink egyre mélyebbre süllyednek, úgy változnak meg képességeik. Lesznek olyan állomásai ennek az útnak, ahol passzív bónuszokat kapnak, és lesznek olyanok, ahol régi, az Istencsászárhoz köthető képességeik helyett a Káosz által inspiráltakat kapnak. Ez a folyamat a Könyvtárosnál a legradikálisabb, hisz ő a rend őréből gyakorlatilag boszorkánymesterré válik: elveszíti gyógyítási képességeit, és cserébe megtanul hipnotizálni, majd utolsó lépésként démonokat idézni.

Így aztán szokatlan dilemmát kapunk: ez talán az első játék, ahol a gonosz ténylegesen és lényegesen erősebb. A káoszfegyverek és -páncélok tudása elképesztő, és sokszor jól esik ügyet sem vetni a zavaró előírásokra – főleg akkor, ha kedvenc karakterünket tiltaná le a program. Ráadásul ahogy nyílnak meg a képességek, úgy válik még erősebbé a Káosz vonzereje. Remek ötlet, pazar megvalósítás – ráadásul még a történetre is kihat. Igaz, csak az epilógus változik meg, no de hát ez nem is egy szerepjáték: az ötféle befejezés viszont így is kellő nógatást jelent az újrajátszás felé.

WINTER ASSAULT

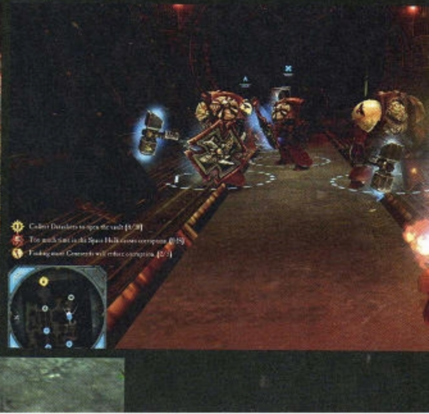
A történet amúgy az egész játék során kellően érdekes – nyilván nem hasonlítható a legjobb WH40K-regények színvonalához, de legalább a hangulatot hibátlanul áthozták.

Patch a lelke mindennek?

A Chaos Rising megjelenése alaposan feldobta az eredeti Dawn of War 2-t is: megjelent hozzá egy 2GB-os javítás (valószínűleg rekord), ami tartalmazza az új multiplayer pályákat, új egységeket és hősöket, valamint a lehetőséget, hogy játsszunk a káosz seregei ellen multiban. Ezek mellett szinte minden egységet megbuheráltak – az orkok és az eldák kicsit erősebbek, a tiranidák és az űrgárdisták kicsit gyengébbek lettek az egyensúly érdekében.

Mindegy, hogy álcázott mesterlövészekkel lopakodunk Meridian gótikus épületekből álló hatalmas városaiban, eldákkal csatázunk Aurelia fagyos kanyonjaiban, vagy a Káosz démonait purgáljuk ki a gazdátlanul sodródó csatahajó rozsdás, sötét és fülledt folyosólabirintusában, a játék izig-vérig Warhammer 40K-hangulatú! Ezt az is segíti, hogy a játék nehezebb is lett, mint elődje. Igaz, ezt némiképp túlzásba is vitték, például a védekező küldetéseknél – itt bizony nagyon észnél kell lenni, különben simán lerohannak minket, vagy ami még rosszabb, elrohannak mellettünk a megvédendő házhoz, és egyszerűen szétszedik. Szintén aljas húzás, hogy a látszólag teljesített küldetések végére desszertként néha kapunk még valami bazi nagy, és ennek megfelelően bivalyerős ellenfelet. Ezek a főellenfelek túl sok stratégiát sajnos nem kívánnak meg: általában a belesebzünk-elrohanunk taktikát kell ellenük alkalmazni. Érdekes amúgy, hogy a legnehezebb fokozat, a szintén démonian alja Primarcha kicsit könnyebb lett – most is kínszenvedés lesz néhány pálya, de egy kellően taktikus játékos (javasolt felszerelés: nyakig káoszban!) le tudja küzdeni a gonoszokat.









Az Aurelia bolygó a Káosz három urának játszótere – bőven elkél a purgálás, főleg, ha az egy hatalmas lépegető képében érkezik!



A hangulatot természetesen az audiovizuális körítés is táplálja: az Essence grafikus motor még mindig csodálatos hátteret ad a harcoknak. A lerombolható városok, a waaagh-ot üvöltve rohamozó orkok, vagy éppen a káoszgárdisták rúnákkal televésett gépei mind-mind lenyűgöző látványt nyújtanak. Ehhez illeszkedik a hangzás is: a zenék ugyan most kicsit felejthetőbbek lettek, mint az előző részekben, de a szinkron mesés lett. Érdemes multiban vagy skirmishben kipróbálni a Káosz seregét, mert az egységeknek félelmetesen jó szövegeik vannak. A technika tekintetében csak egy panaszunk volna: az útkereső algoritmus néha képes teljesen megbolondulni: a közelharci egységek körbe-körbe rohangálnak, miközben a mesterlövészek a fronton próbálnak helytállni. Nem egy csatát vesztettünk el emiatt, és mivel menteni nem lehet (illetve csak akkor, ha rögtön ki is lépünk utána), ez több, mint kicsit idegesítő…

A NEMZETKÖZI GÁRDA

A multiplayer tekintetében megkapjuk a ma elvárt teljes pakkot – és még egy kicsit. Lássuk sorjában: az egész kampányt lezúzhatjuk kétfős kooperatív módban, négy fő számára ott van a hullámokban támadó ellenfeleket kínáló Last Stand, és persze megkapjuk a teljes multiplayert is, ahol hatan eshetünk egymásnak (ehhez kilenc új pálya is dukál). Komoly panaszunk mindössze a Last Standdel van: mi az, hogy a Dawn of War 2 és a Chaos Rising fejlesztése során egy, azaz egy pályát kapunk erre az üzemmódra? Oké, nem egy hatalmas probléma ez, de mindenképpen furcsa, már csak a többi opció széles beállítási lehetőségei miatt…

Multiban megkapjuk a Káosz erőit is, és egyelőre bitang erősnek is bizonyulnak. Igaz, elég drága őket a megfelelő szintre fejleszteni, de ha kitartunk az Inferno kéziágyúk megérkeztéig, nem lesz gondunk. A multi „trükkje" továbbra is az agresszió: nem szabad védekezni, a kezdőhely közelében ögyelegni, támadásra várni – törjünk előre, foglaljunk pontokat, legyünk mi, akik a játék menetét diktálják! (Plusz ne csak egyféle egységet erőltessünk, mert mindennek megvan a maga ellenszere!) Kicsit furcsán kezelték le a Káosz négy istenségét is: Slaanesh kimaradt, viszont Nurgle, Khorne és Tzeentch elérhetők: az eltérő alapegységeket nekik feláldozva különleges lényeket kaphatunk; és ehhez hasonlóan káoszhősből is három eltérő képességű található a játékban.

Multiban az új fajon kívül nincs nagy változás, de a kooperatív-mód hatalmas élmény nehéz szinten!

Amíg az alapjáték tápbajnoka Cyrus volt, addig itt a jetpackes egységek a leghasznosabbak



A Chaos Rising remek kiegészítő lett: nem csak ugyanazt kapjuk, mint az alapjátékban, de okos ötletekkel mindezt fel is dobták. Még arra sem lehet panaszunk, hogy a 15 missziónak viszonylag hamar vége is szakad, egyrészt, mert a korrupció miatt úgyis nekiesünk a játéknak még egyszer, másrészt nem is teljes áron kapjuk meg, harmadrészt pedig az alapjátéktól eltérően ügyeltek arra, hogy ugyanazon a pályán ne kelljen többször harcolnunk. Így aztán csak a nem létező dolgok miatt lehet kicsit morgolódni – érdekes dolog az űrgárdistákat irányítani, de messze nem ők (és főleg nem a túl sok eredeti vonással nem rendelkező Vérhollók) ennek a világnak a legérdekesebb karakterei. Olyannyira fájt volna például egy Káosz minikampány, ha már úgyis róluk szól az egész expanzió? Ráadásul az epilógus (csak, ha hófehér lelkű harcosokkal fejeztük be a kampányt) elég egyértelműen utal rá, hogy ugyanezt a bandát vihetjük tovább a már fejlesztés alatt álló második kiegészítőben is. Persze mindez nem jelenti azt, hogy a Chaos Rising ne lenne remek kiegészítő – de hát ezt az eddigiek nyomán el is vártuk a Relic-tól. Őszintén reméljük, hogy a jogtulajdonos THQ hasonló igényességre törekszik a Warhammer 40K Online-nal kapcsolatban is…

576 értékelés

P4 3.2 Ghz, 1 Gb ram, 128 Mb vram

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Élvezetes kiegészítő – a korrupció kezelése remekül illeszkedik a világba és a játékmenetet is feldobja. Még néhány pálya, esetleg egy nem-űrgárdista kampány, és még elégedettebbek lennénk.

grath **8.0**

AGE OF EMPIRES III: THE ASIAN DYNASTIES

KIADÓ **GLU MOBILE** tyler **8.0**

Bármit rikácsoljanak is a szkeptikus vészmadarak, nem lehetetlen mobiltelefonra jó stratégiai játékot készíteni. Azt már az optimistábbak is elismerik, hogy a stílus általában a gazdasági szimulátorok, vagy a körökre osztott játékmenetet használó darabok esetében bizonyul működőképesnek. Ennek ellenére az Age of Empires III: The Asian Dynasties brillírozik – pedig nincs padlószintig butítva a PC-s nagytestvérhez képest, és a valós idejű játékmenet ellenére mind a kezelés, mind a tartalmi rész roppant vonzónak mondható.

A fő kampány az 1597-98-as években játszódik, a három választható oldal (Kína, India és Japán) pedig tartalmi és kulturális különbségeket garantál – ennek ellenére minden esetben ugyanaz lesz a célunk, amit már az ősrégi Civilizationnél is megszokhattunk. Építsünk fel egy várost, küldjük ki a bányászokat és a parasztokat, hogy feléljék a természeti erőforrásokat, majd





képezzünk hadsereget, és öljük le a szomszédainkat, mielőtt ők teszik meg velünk. Nagy vonalakban ennyi, a multiplayer hiányától eltekintve egérmozi-méretben (és színvonalon) megkapjuk ugyanazt, amit a számítógépes változat is fel tud mutatni.

„És szép?" – firtatja a kíváncsi játékos. Hogyne, gond nélkül hozza a PC-s Settlers 2 színvonalát – leszámítva a felbontást, természetesen. „Az irányítás...?" – kérdez bele óvatosan, attól

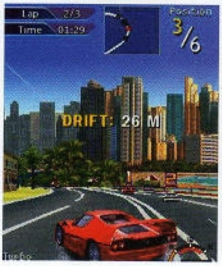


tartva, hogy darázsfészekbe nyúl. Pazar, a komplex parancskezelési rendszer lehetővé teszi a játék megállítását, ezalatt kiosztjuk a direktívákat, majd egy kattintás után minden pereg tovább. Az egységek finom, típusok szerinti kijelölése pedig még a legkevésbé ergonomikus telefonokon is gond nélkül zajlik. „Zene...?" Jó, azért speciel valakit fel kéne pofozni, de nehogy már egy mobiljátékon kérjük számon a platóni ideák világát. „Csúcsvétel?" Mondhatjuk... holtversenyben lohol a Townsmen legújabb része mellett, de az nem RTS, és inkább a gazdasági szimulációs része erős. Az Age of Empires pedig mégiscsak az Age of Empires. ■

MOZGÁSBAN **GYORSTESZTEK**

Ferrari GT 2: Revolution

KIADÓ **GAMELOFT**



Yu Suzuki akár a Gameloft kódereire is rúghatná az ajtót, hogy plágiumot üvöltve vágja hozzájuk a Molotov-koktélt – ugyanakkor érdekes szakmai csevej is kibontakozhatna köztük, mivel roppant meglepő, hogy a JME2-formátumú játékok ilyen 3D-s engine mozgatására is képesek. Az öt fázisban kanyarodó autóktól eltekintve minden a végletekig polírozott: elképesztő grafikus körítést, változatos helyszíneket, dinamikus sebességérzetet, valamint az Outrunból átemelt driftelést és a Burnoutból csent turbózási lehetőséget kapunk. A GT2 Revolution ezek elegyéből építkezik: a csúsztatások és a civil forgalommal kokettálás intenzíven pumpálják fel a nitrocsíkot. Innentől fogva mindenki tudja, mire számítson. Konklúzió, ha valakinek mégsem világos: a legjobb arcade autóversenyre, amit a telefonja elbír. ■

TYLER **8.0**

Spaceport

KIADÓ **HEROCRAFT**



Színkombinálós-potyogtatós logikai játékkal (és megfelelő méretű vajazókéssel) engem aztán kenyérre lehet kenni, konkrétan a Columns-széria hatékonyabban hipnotizál, mint a tévénéző inszomniást a Gyurcsok József. A Spaceporttal töltött pásztoróra során azonban repedezett a varázs. Bár maga a játékmechanika kifejezetten érdekes (a négy színes blokkból álló négyzeteket hármasával lehet összeilleszteni, lepakolás után pedig az egyes elemek a képernyő különböző irányaiba szállnak szerteszét, így alkotva újabb kombinációkat), a Story Mode kilenc pályája roppant kevésnek bizonyult, a highscore-ostromra berendezett Survival pedig, bár ideig-óráig képes lekötni, közel sem tud olyan rafinált és körmönfont szinteket felmutatni. Akkor már inkább a Bejeweled, vagy a Puyo Puyo Fever, ezredszerre is. ■

TYLER **4.0**

Tekken Mobile

KIADÓ **NAMCO BANDAI**



Egy: a Tekken a sorozat történetében először 2D-s játékként tűnik fel – ezt még a nyolc évvel ezelőtt kiadott GBA-verzió sem merte bevállalni. Kettő: csipkebokor vessző. Három: mint a legtöbb mobiltelefonra írt verekedős játék, ez sem képes maradéktalanul megfelelni a komplex irányítás támasztotta követelményeknek. Négy: nyolc választható karakterbe futhatunk bele, a harcrendszer pedig jelentős mértékben a kombózásra támaszkodik. Öt: a játék ebből kifolyólag abból áll, hogy egy-két gomb unott masszírozásával agyonverjük a szembenálló ellenfelet, és szörnyülködünk, ha erre ellentámadással reagálna. Hat: van multiplayer, a társas elbutuláshoz, ahol már ketten is szenvedhetünk a degenerált gombkiosztással és harcrendszerrel. Hét: a pénztártól való távozás után reklamációt nem fogadnak el. ■

TYLER **4.0**

Silent Hill Mobile 3

KIADÓ **KONAMI**



„Silent Hill, mobiltelefonra, gratulálok, ha a hónap játékát nem is, de az Év Tévedését már biztos sikerült megtalálni" – zengett fel éj-mélyből a handheld horrorjátékokkal kapcsolatos ellenszenvem, és bár a SH Mobile 3 néhány váratlan midi-sikollyal képes volt rám hozni a frászt, inkább a logikai feladatok terén jeleskedik. A játék egyébként egy sötét tónusú, roppant csúnya Mystet idéz, amit primitív akciórészek színesítenek – az akciógombot akkor kell megnyomni, amikor az ellenfelek érkezésével szimultán feltűnik a képernyőn két célkereszt, és éppen lefedik egymást. A történet szódával (és egy pillepalack Koccintóssal) még elmenne, de harc egyre gyakoribbá, a monoton zajok és a '92-es VGA kalandjátékok színtónusa pedig szem- és fülsértővé válik. Sic transit gloria mundi, egészségetekre, böff. ■

TYLER **3.0**



Pokéwalker

Az elmúlt évek legjobb hardveres kiegészítője: egy apró kis kütyü, amire felmásolhatjuk az egyik pokémonunkat (töltsük fel valamelyik faluban egy PC-re a fejlesztésre váró pokémont, majd mentsünk, lépjünk ki és a menüből szinkronizáljuk a kütyüre)! Ezután nincs más dolgunk, mint menni! Esetleg támolyogni, szökellni, sétálni, rohanni. Minél nagyobb utat teszünk meg a zsebünkben s kis géppel, a benne rejlő pokémon annál erősebb lesz! Mindemellett a kis gépen minijátékokat is játszhatunk, tárgyakra bukkanhatunk, és random csaták után befoghatunk új pokémonokat is! A kis szerkezet nagyon jól néz ki, a kijelzőjének a felbontása jobb, mint amire számítottunk.





Pokémon HeartGold Version SoulSilver Version

ALAPOZÓ A jó tíz évvel ezelőtt megjelent Pokémon-páros, a Gold és a Silver újrája. Természetesen DS-hez illeszkedő technológiával, egy meglepő új kütyüvel – de ugyanazzal a remek, rabul ejtő játékmenettel, mint annak idején.

adatlap

kiadó **nintendo**
fejlesztő **game freak**
platform **ds**
megjelenés **márc. 26.**
multiplayer **2**

Egy őszinte vallomással kell kezdenem: legalább öt éve nem játszottam Pokémonnal. Azt is megkockázatom, hogy mielőtt megkaptam volna a tesztpéldányt, talán tettem olyan kijelentést is, hogy ez lenne az ördög cimborája, hogy ekkora baromság a földön nincs – az amúgy is önmaga titkolt (?) remake-eléséből élő sorozat most már bevallottan is visszatér a gyökereihez. Abban is biztos voltam, hogy Tyler minimum 8 pontot fog adni rá, így lecsaptam, azzal a szándékkal, hogy majd én megmondom a magamét, és ráébresztek mindenkit, hogy bármi más a földön nagyobb szórakozást nyújt, mint a fűben pokémonok után kutatni, percenként megvívni az apró teremtmények elleni csatákat! Aztán…

Lehet utálni a felhajtást, lehet gyűlölni Pikachut, de egy dolog biztos: a Pokémon egy nagyszerű RPG!

HAGYJATOK BÉKÉN, JÁTSZOM!

Ennyi. Elvesztem. Az új Pokémon (a SoulSilver változattal játszottam, nem mintha nem lenne mindegy…) ugyanis valami eszméletlen jó lett! Előítéletes sznobként kezdtem neki a játéknak, abban a tudatban, hogy a húsvéti ünnepek alatt ízekre szedem, és legalább kétszer végigjátszva mindenkinek az arcába vágom a program összes hibáját. Ezzel szemben most itt ülök, vagy húsz óra tiszta játékidő után: szinte alig láttam valamit a program két irdatlan vidékéből, a több száz befogható kreatúrából láttam vagy harmincat, amiből befogtam úgy húszat és harcban bevetettem ötöt. Sehol sem tartok, úgy érzem, semmit sem tudok, de rájöttem, hogy ebben az esetben fantasztikus érzés tudatlannak lenni! Emlékeimből táplálkozva úgy tűnik, hogy a játék szinte semmit sem változott, játszva azonban egy teljesen új dologgal szembesülök. Bár tíz éves már a két játék világa, története, és a lényegen nem is változtattak, mégis, mindenhol új élmények várnak rám. Több száz legyőzendő, illetve befogandó kis lény, elbűvölő karakterek egész sora, no és a gyermeteg, de élvezetes RPG-elemek (a tápolás, na, nem kell szégyellni) – minden a régi és mégis minden új. Valahogy így kell ezt csinálni, így kell rávenni újra és újra a fanatikusokat és megszerezni az új követőket.

OFFLINE MMO

A Pokémon számomra mindig is egy offline MMO-nak tűnt. Ahol nem egy, hanem akár több száz hőst – azaz kis lényt – is bevethetek, fejleszthetek, alakíthatok. Erre persze szükség is van, ugyanis a pokémonok ostobák, így maximum négy képességet tudnak egyszerre észben tartani – így a legjobb esetben is minimum három-négy állatkát kell a fronton tartani ahhoz, hogy akadálytalanul haladjunk a történetben, hogy az egyik lénnyel összezúzzuk az utunkat keresztező köveket, míg a másikkal bevilágítsuk a sötét labirintusokat, vagy lerágjuk az útzáró sövényt. Mindemellett rengeteg szereplővel találkozhatunk, beszélgethetünk velük, felhívhatjuk őket telefonon. A laborokban kutathatunk, gyógyíthatunk, küldetéseket és mellékküldetéseket teljesíthetünk. Pár óra után rájövünk, hogy még vagy ötven-hatvan óra hátravan, hogy az igazán nagy kaland még csak ezután jön! És akkor még nem is beszéltünk a wifis multiról, az online küldetésekről, a többi DS-es játékkal való kompatibilitásról, a titkos és legendás pokémonokról, a minijátékokról – meg a megannyi más érdekes kalandról, amit sikerült a parányi kártyára zsúfolni…

Pokémon-rajongó lettem. Nem lettem megveszekedett őrült, nem fogom nézni a rajzfilmet és gyűjteni a kártyákat, de megtértem! Be kell ismernem, hogy ez még mindig egy jó kis játék. A képi világa bájos, a játékmenet a sok harc miatt néha monoton, de a sok megbízás, küldetés miatt valahogy sosem untam meg. Egyetlen problémám a zenével volt, ami engem speciel idegesített, de a nemzetközi visszhangokat figyelve ezzel egyedül vagyok. Ha egy nagy, akár több hónapos kalandra vágysz, a SoulSilver vagy a HeartGold a te játékod. Ha igazán Pokemon őrült vagy akkor meg vedd meg nyugodtan mindkettőt – hiszen csak így tudod az összeset elkapni! ■

576 értékelés

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Noha egy tíz éves program remake-je, mégis frissebb, élvezetesebb és tartalmasabb, mint rengeteg újonc konkurense. Noha a felhajtást körülötte gyűlölöm, de meg kell vallani: nem véletlenül lett az a hajcihő…

sasa **8.5**

Nyerd meg!

A Stadlbauer Kft-nek köszönhetően ki tudunk sorsolni egy példányt a SoulSilver verzióból.

Kérdésünk: *hány pokémon volt az első játékban?*

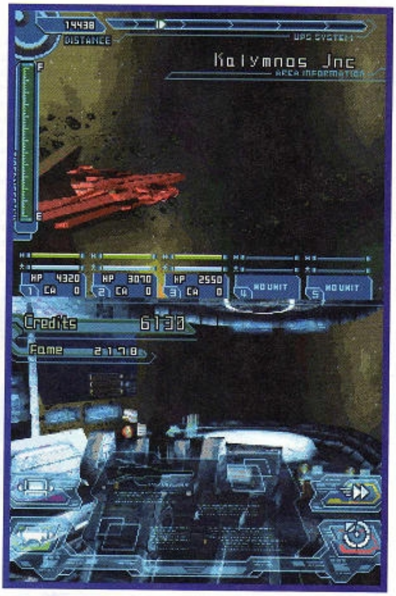
A cím: *nyeremenyjatek kukac 576.hu*
(A tárgy Pokemon legyen)
A határidő: *május 3.*





INFINITE SPACE

ALAPOZÓ Bár a látszat igencsak megtévesztő, az Infinite Space egy majdnem tipikus japán szerepjáték. Űrhajókkal. Valódi nehézséggel. Szóval kicsit egyedi, kicsit ismerős – de mindvégig izgalmas!



Az Infinite Space-t zseniálisnak kikiáltani csupán a fejlesztő okán – baromság. Mert bár a „mindent szeretünk, ami az Okami készítőitől érkezik" mentalitás erre sarkallna, van pár gond. Például ezt a programot nem a Platinum Games fejlesztette, ők csak az ötletet, a vázlatot adták. Azonban ennek ellenére nincs itt gond: végül csak megszerettük az Infinite Space-t! Mert van annyira addiktív, mint egy Civilization; mert van olyan hangulatos, mint egy jó sci-fi; és mert könyörtelenebb, mint egy latexben feszítő domina.

Az űr, a legvégső határ – Yuri számára viszont a kezdet, főleg, miután bolygójáról egy titokzatos ereklyével, az Epitaph-fal a kezében megpattan, pár nappal később pedig már saját hajót vásárol és minden idők legfiatalabb kapitányaként lenyomja a rendszert uraló gaz diktátort, megmenti a kis hugicáját és várja, hogy lepörögjön a stáblista. Más játék talán itt véget érne, az Infinite Space viszont csak itt kezdődik: megindul az Epitaph titka iránti hajsza és bő hatvan órán át vívja a maga ezer meg ezer csatáját Yuri és hű legénysége.

Az Infite Space-nek kategóriát találni nem nehéz: japán szerepjáték az űrben, nyögvenyelős statisztikák, szövevényes tárgylista, manuális karakterfejlesztés és minden egyéb nyűg nélkül. Lenyúlja a kultikus Elite hangulatát, az űrhajókat egy hatalmas, de fix útvonalon bejárható galaxisra pakolja, az egészet pedig megfejeli manga-jegyekkel.

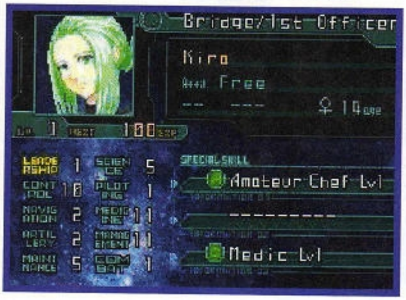
És rengeteg lehetőséggel: az Infinite Space igazi vakrandi a sötét kozmoszban, petting az álruhás Excel-táblákkal. Ez az a játék, ahol az idő jelentős része vagy a térképen, vagy a tervezőasztalon telik. A térkép a közlekedéshez, a tervezőasztal pedig az akár fél tucat hajóig is duzzasztható flotta testreszabásához kell. És ha már alakítgatás, akkor itt két dologról van szó: a legénység összeállításáról, valamint az űrjárművek kapacitását és tudását növelő modulok vásárlásáról és elrendezéséről. Ami kicsit száraznak tűnhet papíron, de valójában nem az. Ötletes és hihetetlenül szórakoztató fél órákat szöszölni azzal, hogy a statikus Tetrisre emlékeztető pakolászásba minden beleférjen. Márpedig minden nem fog, mert kevés a hely és kevés a pénz – és millió a lehetőség. Az egyszeri kapitány ezért járja az űrt, missziókat vállal és old meg, random harcokba bonyolódik, grindel és újabb és még újabb modul- és hajóterveket vásárol, gyártat le és módosítgatja a maga flottáját. Az addikció ennek direkt folyománya, az Infinite Space szinte letehetetlen. Izgalmas a története, jók a karakterei, leköt a tervezgetés, a lovagi tornákra emlékeztető, megfontoltságot igénylő csaták végtelen sora.

A körítés és a képek ellenére itt valójában egy igazi jRPG-ről van szó, annak minden kötelező kellékével

adatlap
kiadó **sega**
fejlesztő **platinum és nude maker**
platform **ds**
megjelenés **márc. 26.**
multiplayer **2**

Az Infinite Space azonban nehéz: oda sem bagózik a kezdőkre és már az első főellenfélnél úgy odacsap az ostorral, hogy ott vér és könnyek folynak. Ráadásul a játék ezután is nagyon durva marad, ráadásul sok tekintetben szinte átláthatatlan. Nincs oktatómód, nincs elmagyarázva, hogy melyik funkció mire jó, hogy hogyan lehet előrejutni; nincs napló, sehol sem kerül lejegyzésre, hogy mi is az aktuális küldetés, merre is kell menni (évek óta az első játék, amihez tényleg szükséges a kézikönyv). Hajszálra a zsenialitástól: az Infinite Space elhibázott lehetőség. Sokat követel, cserébe viszont nagyon sokat ad. Néha nem árt egy kis könyörtelenség, főleg, ha az ilyen tartalmas, mély, szórakoztató és gyönyörű. Űrdomina, acéllal és lézerekkel, fagypont alatt. ■





■ **A legénység összeválogatása nem egyszerű: legalább harminc posztra kell manuálisan felbérelni és kiosztani az élőmunkát!**

576 értékelés

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

Az Infinite Space hihetetlenül tartalmas és addiktív, de túlságosan sok akadályt gördít maga elé – kitartást és türelmet követel, de legalább meghálálja.

w

7.5







DEAD OR ALIVE Paradise

a Paradise-ban a melltájékon a héliumkoncentráció a már nem is mérhető szinten van: a bimbók és domborulatok csak úgy szállnak, önálló, elasztikus életet élve.

ALAPOZÓ Majdnem-játék: a tartalom hiányáról a figyelmet telterelik a lengő csöcsök és a formás popsik. Legalábbis a kiadó reményei szerint...

A maszturbációs alapvetések közé nem besorolni a Dead or Alive-ot balgaság lenne – a sorozat éppúgy szól a verekedésről, mint a nagy melltartománnyal megáldott hölgyeményekről. És egy olyan országban, ami megőrül a manga-lánykákért, kitermelte a maga beteges szubkultúráját, megálmodta az ölelőpárnákat és a virtuális barátnőt, nos, ott mindez sikerre van ítélve. Főleg, ha kiszednek belőle minden felesleges részt (a verekedést), lefejtik a ruhákat, az egészet a napos tengerpartra helyezik és még egy kamera-módot is adnak hozzá. Dead or Alive: itt a Paradicsom. Harmadszorra, visszafogott mennyiségű börcsattogtatással és testnedvvel.

adatlap
kiadó **team ninja**
fejlesztő **tecmo**
platform **psp**
megjelenés **április**
multiplayer **nincs**

EXTRÉM

A Dead or Alive – és különösen annak mellékszálai – történetéről írni olyan, mint mélyinterjút várni egy pornószínésztől. A mélység lehet, hogy stimmel, a mögöttes tartalom viszont nem. És ez a Paradise esetében is így van: újabb trópusi sziget, újabb kihívások, újabb lenge öltözetű lányok. Pont, vége, jöhet a pontszám.

Mert a Paradise ezen egy kosárnyival sem mutat túl. Behozza a tucatnyi DoA-kislányt (Hitomit minden nappaliba, receptre!), azokat bikiniig hámozza, eléjük pakolja az eddigi funkciók egy részét, kibővíti a paparazzóskodás és a farokverési lehetőségek számát, aztán, mint aki jól végezte dolgát távozik, egyenesen a loading képernyő felé. Mert ha valamiből, töltésből a Paradicsomban bőven akad. Tölt akkor, ha elindul, tölt akkor, ha röplabdázni, pókerezni, blackjackezni akar egy hölgyemény és tölt akkor is, amikor épp úgy tartja a kedve.

Még játéknak sem feltétlenül nevezhető. Jó játéknak pedig semmilyen körülmények között nem hívnánk!



Játékra leginkább a kaszinóban érdemes számítani. Mindenhol máshol mellek vannak!

FEMINIZMUS

Egy valamit viszont sosem tud felmutatni: tartalmat. Szórakozást. Ami lehet, hogy nem feltétlenül mindent vivő alapkövetelmény, de azért cseppet sem elhanyagolható. Főleg, ha szinte irányíthatatlan és robotikus röplabdáról van szó, szögletes és nem éppen vadító leányzókkal, a szélrózsa minden irányába szálló mellekkel. Szó szerint, Maradnak a minijátékok: az a sacc per kábé kettő, ami csak akkor működik, ha épp olyan a kedve. Ott van a medence átszelése, a gomb lenyomásának időzítésével (random hatékonysággal) vagy ott van a fenékharc és persze a kaszinó. Mindez Powerpoint-prezentációkat idéző statikus menürendszerrel, bármiféle szabadság nélkül. Oké, lehet, hogy izgalmas a nehezen megszerzett fiktív pénzt nehezen megszerezhető fiktív ruhadarabokra költeni, de csak az emberiség egy elhanyagolható százalékának. Annak a rétegnek, akit felizgat az, ha furcsa fejű lányok szoftpornós mondatokban trécselnek kislányos hangon, a tengerparton, egy 16:9-es képernyőn.

A Dead or Alive Paradise maga a perverz aszkétizmus: meglehetősen dögös lánykák közepesen elviselhetetlen és unalmas attrakciók közé préselve. Önmaga paródiája, bátortalanul és felületesen. Ráadásul drága is – akkor már inkább egy pornómagazin, ahol lehet, hogy nem mozognak a leányzók, de legalább nem csak hírből ismerik a mélységet, még ha az sötét és nedves is. ■





Rio

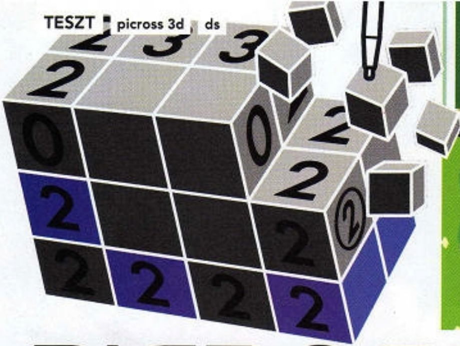
A Paradise nem csak a régi gárdát viszi napozni, de egy újoncot is bemutat – igaz, Rio csak Japánon kívül nem ismert még. Nem is játszható karakter, a hölgy csupán a kaszinóban szerepel, mivel hazájában szinte minden szerencsejátékkal kapcsolatos pachinko-szalonban látható. Azonban nem kizárt, hogy a DOA5-ben már mellbedobással beszáll a ringbe egy kis harcra!

576 értékelés

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY
A Dead or Alive: Paradise nem csak ronda, de iszonyatosan nyögvenyelős és sekélyes is. A lányokról szólna, de semmi sem motivál arra, hogy öt percnél tovább érdemes legyen őket bámulni.

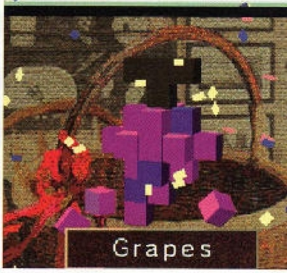
w **3.0**









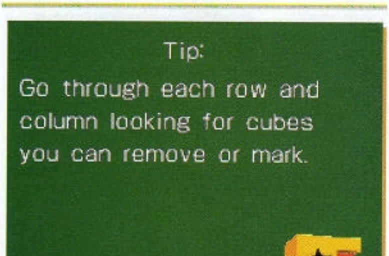


PICROSS 3D

ALAPOZÓ Térhatású effektekkel és újabb agymozgató feladványokkal támad a logikai játék második része – az elöd alapötletének megfricskázása vadonatúj élményeket garantál.

Pofonegyszerű alapokra épülő, bámulatosan addiktív felépítmény: ez a sikeres logikai játék receptje, a Picross 3D pedig ennek megfelelően (és elődjéhez hasonlóan) ott üti fel a receptkönyvet, ahol az már magától is kinyílik. A Jupiter-Nintendo koprodukcióban készült első rész egyetlen hibája csupán az volt, hogy a pályák száma elmaradt a hatezertől, ami garantálta volna az életfogytig tartó szórakozást. Ennélfogva a „minden idők legjobb logikai játéka" titulus továbbra is a Tetrist illeti meg, de csakis ezen okból kifolyólag.

adatlap
kiadó **nintendo**
fejlesztő **hal laboratory**
platform **ds**
megjelenés **márc. 5.**
multiplayer **nincs**



A zseniális alapötlet továbbfejlesztése kézenfekvő volt, a HAL Laboratory gondozásában készült folytatás pedig meglépte a térugrást – immár három dimenzióban köthetjük össze a megfelelő alakzatokat. Minimális matematikai készséget igénylő, interaktív pixelszobrászatról van szó; és bár az oktató játékmód minden részletre kiterjed, meg kell említeni, hogy a variációs lehetőségek számának növekedése a kissé nehézkesebb tanulási fázist is magával hozza.

REJTETT DIMENZIÓK

A fakultáció ugyanakkor intuitív és készséges; tippeket ad az egyes feladványok teljesítéséhez, segítséget nyújt az alapvető taktikák fel- és kilsmerésében. Szükség is lesz rá, a Picross 3D ugyanis nem a koncentrált, de fizikailag passzív figyelemről szól: aki az előddel játszott, tudja, hogy az utolsó pályák legalább olyan intellektuális kihívást biztosítottak, mint a Times keresztrejtvényének fejben történő megfejtése. Most nem csupán a síkra, hanem a térre is figyelnünk kell, ez pedig aktív közbenjárást igényel: az alakzatokat sorokra és oszlopokra is tagolhatjuk az objektumok melletti kis színes csúszkákkal, így mérve fel, hogy melyik sorban hány elemnek szabad megmaradnia.

Gyors szabályismertetés: ha egy tömbön a hármas szám szerepel, abban a sorban három, egymás mellett elhelyezkedő elemet kell összekapcsolnunk. Ha a (3) látható rajta, két egymás melletti, és egy különálló blokkról van szó, a [3] pedig három, egymástól teljesen elszeparált kockára utal. A felesleget a ceruzával (és a D-pad felfelé billentésével) lekalapáljuk a nagy tömbből, miután a fixen megmaradó elemeket besatírozzuk (pöccintés + D-pad jobbra). Ilyenkor a mennyiségjelző szám halványabbra vált – ez jelzi, hogy az adott területen további műveletek nem szükségesek. Ha végzünk a faragással, egy Lego-kockákból felépült 3D-s testet kapunk – mivel nem puszta matekfeladványról, hanem egy objektum grafikus leképezéséről van szó, a vizuális készségünket is segítségül hívhatjuk a megfejtéshez, de a sikerhez vezető biztos utat a számok jelentik. A kiértékelés során csillagok jelzik a teljesítményünket – a „Perfect" értékelés bezsebeléséhez hibátlan játékra lesz szükségünk, valamint a feladvány időhatáron belüli megoldására.

TÉR-KÉP

Annak ellenére, hogy néhány pálya idegborzoló nehézségi szinttel darálja le a szürkeállományt, a Picross a térben terpeszkedve is lebilincselő szórakozást nyújt; az egyszerű, de jó ötletekben rejlő potenciál kiaknázásának iskolapéldája. Csupán egyetlen probléma merülhet fel: elfogytak a felhasználható dimenziók, a folytatást hova lehetne még fokozni...?





576 értékelés

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A játéktér immár köbcentiméterben mérhető, az élmény pedig ezzel egyenes arányban hatványozódik.

tyler **8.0**





Shin Megami TENSEI strange journey

ALAPOZÓ Ismét alámerülhetünk az SMT-univerzumban – az Atlus ezúttal a pokol démonait szabadította rá az Antarktiszra. Stílus- és hangulatváltás mesterfokon, minőségi alapanyagokból.

adatlap
kiadó **atlus**
fejlesztő **atlus**
platform **ds**
megjelenés **április**
multiplayer **nincs**

A Megaten-játékok előszeretettel feszegetik a hagyományos RPG-k kereteit, ám a bátor kísérleteket övező felemás végeredmény miatt ez csupán jelenség volt, nem a sorozat intézménnyé válása. A tavaly megjelent Devil Survivor kissé bátortalan, de elegáns lépés volt előre, a Strange Journey pedig olyan önfeledten ugorja át a stíluskategóriákat és ülteti profilidegen környezetbe a démoni sci-fi világot, hogy be kell látnunk: ez már a felnőtté válás jele.

Az inspiráció házon belülről érkezett: a Strange Journey ugyanis az Etrian Odyssey nyomvonalán halad. Az ismerős démonokkal, varázslat- és ellenfél-típusokkal mind összefuthatunk az Antarktisz jeges katakombáiban, ahová a Red Sprite egység a titokzatos Schwarzwelt (a japánok meg az ő misztikus vonzódásuk a német nyelvhez…) felderítésére érkezett – az elitcsapat a mindent magába szippantó, egyre növekvő fekete lyuk lezárását tűzte ki célul. A baleset megtörténik: a Schwarzwelt beszippantja az osztagot is, akiknek nem marad más lehetőségük, mint túlélni a rájuk váró borzalmakat.

Rengeteg démon tér vissza a régi epizódokból, de fúziókkal teljesen újakat is létrehozhatunk

Számos hatás keveredik a játékban: Shoji Meguro férfikórusokat megszólaltató zenei aláfestése és a hetvenes-nyolcvanas évek sci-fi mozijait idéző design az Űrodüsszeiára enged asszociálni, a földöntúli lényeket mészárló kommandósok finom Alien-felhangot pendítenek meg, a perspektíva és a technikai kivitelezés pedig az Orcs & Elves-re utal. Mégis, a változatos összetevők maguktól értetődő természetességgel simulnak bele az SMT-univerzumba.

Az Etrian Odyssey-t idéző játékmenet – és a játékmotor azonossága – ellenére itt is lehetőségünk lesz démonokat fuzionálni, illetve csapatunkba állítani, hogy a harc során az ő képességeiket is kamatoztassuk. Újdonság, hogy a küzdelmekből „kidumálhatjuk" magunkat: a minket megtámadó démonokkal szóba elegyedhetünk, és ha helyes válaszokat (illetve materiális javakat) kapnak, hozzánk is szegődnek. Nem csupán ők, csapattársaink is kommunikálnak: a diskurzus az Ace Attorney-játékokat idézően zajlik, ugyanis a Red Sprite APC-je szabadon bejárható, a személyzet pedig nem csupán hasznos tárgyakat és kiegészítőket árul, de csevegésével tovább színesíti a játékmenettel szorosan összesimuló történetet is. Ezen a területen a szokásos, a japán RPG-ket idéző progresszióra számíthatunk; ahogy bonyolódik a sztori, úgy nyílnak meg előttünk a lezárt területek, és úgy verhetünk laposra egyre bizarrabb teremtményeket. A főszereplő testreszabása a Demonica Suit néven futó öltözéken keresztül történik: az idővel megszerezhető fejlesztésekkel ajtókat nyithatunk, kisebb hatósugárban beszkennelhetjük az útvesztőt, vagy tulajdonság-növelő eszközöket építhetünk a páncélba, de ezen keresztül kapjuk meg a szükséges dokumentumokat is.

Sajnálatos, hogy a dióhéjnyi hely csupán vázlatos felsorolásra elegendő, holott a Strange Journey indokolná a bőbeszédű ömlengést is – maradjunk annyiban, hogy a széria a Persona 4 óta nem okozott számomra ilyen kellemes meglepetést. Ritkaság, hogy jól ismert összetevők helyes arányú adagolása eredményez mesterművet. Ritkaság, mert egyszerűnek tűnő recept, mégis vérbeli szakembert igényel. ■



576 értékelés

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A stílusváltás nem koptatja el a Shin Megami Tensei-széria erényeit; sőt, ezzel a körítéssel még megkapóbbnak tűnik, mint valaha.

tyler **8.0**



A KÖVETKEZŐ 576 KBYTE MÁJUS 13-ÁN JELENIK MEG.


TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
CONVICTION
XBOX 360:
12.999,-
PC:
8.999,-
KERESD AZ 576 KBYTE ÜZLETEKBEN!
Megjelenés: 2010. április közepén!

DEBÜTÁL A VANQUISH – ÚJABB ŐRÜLT AKCIÓJÁTÉK A BAYONETTA KÉSZITŐITŐ

AZ 576 KByte ÜZLETEKBEN 25 %-KAL OLCSÓBB!

576 KByte

ÓRIÁSI AJÁNDÉKOK!
OLVASS ÉS NYERJ!

20.000 FT-OS
NYEREMÉNYJÁTÉK

MEGÚJULT ELŐFIZETŐI AKC
AJÁNDÉK TELJES JÁTÉKKA

2010. április 799,-

9 772060 312003 100

A VIDEOJÁTÉK-MAGAZIN PC PS3 X360 WII PS2 DS PSP // 2010. ÁPRILIS // WWW.576KBYTE.HU



ELŐZETES PC//PS3//X360

GHOST RECON FUTURE SOLDIER

A JÖVŐ HARCOSA MÁR MAJDNEM KIBORG, ÉS SCI-FIBŐL LOPOTT ESZKÖZÖKKEL HARCOL. ÉS NÉHA ROBOT IS...

ELŐZETES PC//X360

SPLINTER CELL CONVICTION

SAM FISHER MINDEN EDDIGINÉL DÜHÖSEBBEN TÉR VISSZA – AZ ÜGYNÖKBŐL VÉRSZOMJAS RAGADOZÓ LETT!

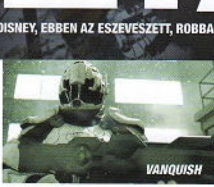
ELŐZETES PC//PS3//XBOX360

SPLIT/SECOND

A BURNOUT BABÉRJAIRA TÖR A DISNEY, EBBEN AZ ESZEVESZETT, ROBBANÁSOKKAL TELI VERSENYFUTÁSBAN

TESZTEK

FRAGILE // LIPS // DRAGON AGE AWAKENING // JUST CAUSE 2 // METRO 2033 // ACHTUNG PANZER //MOTOGP 09/10 // SUPER MONKEY BALL STEP AND ROLL // PRISON BREAK // WAY OF THE SAMURAI 3 // WH40K: CHAOS RISING // POKÉMON HEARTGOLD // INFINITE SPACE // PICROSS 3D // DEAD OR ALIVE PARADISE


VANQUISH


ALPHA PROTOCOL


NIER


SETTLERS